CONSOLES +

LE MAG QUI VOUS LA JOUE 'ACHEMENT ZEN ET 'ACHEMENT SPEED

CADOX !
LE POSTER COOL SPOT
NOTRE GUIDE DES TIPS

SPECIAL JAPON: FINAL FIGHT 2, EYE OF THE BEHOLDER, GOLDEN AXE III

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE

MEGA CD

PC ENGINE

GAME BOY

ET LES AUTRES...

SUPER FAST
CHOISIR LA MEILLEURE SIMULATION DE F1

ECLATE !
ASTERIX SUR SUPER NINTENDO ET GAME BOY

DRAGON BALL Z 2 SUR SUPER FAMICOM

HYPER SOUPLE

COOL SPOT SUR MEGADRIVE

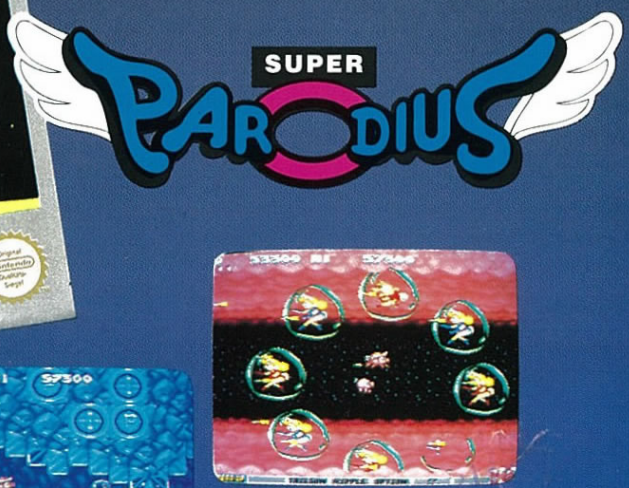
N° 20 MAI 1993 , 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50$. ISSN 1162-8869

L4129 - 20 - 32,00 F

Enfilez votre tenue de combat à l'épreuve des flammes, glissez-vous dans le cockpit de votre stratosfighter AXELAY et préparez-vous à affronter "l'ARMADA de la DESTRUCTION" à travers six mondes tous plus fous les uns que les autres. Votre mission : vous saisir des armes volées par l'ennemi diabolique, mais attention ! La tâche ne sera pas facile et votre combat pour la vie ne fait que commencer...

3 classiqu

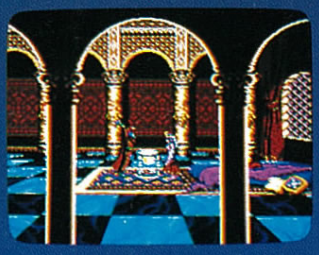
La Grande PIEUVRE "OCTOPUS" menace de détruire la Terre. Vous devez absolument aider PARODIUS et ses amis à retrouver l'infâme calamar et à l'anéantir afin que la Terre retrouve enfin la paix..



au sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau su

es de Konami

Le temps joue contre vous. Vous devez trouver votre voie à travers 20 niveaux périlleux afin de délivrer la princesse des griffes du Grand Vizir JAFFAR. Serez-vous victorieux et revendiquerez-vous la Résidence Royale avant que le sablier ne soit vide?



KONAMI®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ORIGINAL GAME LINK GAME PAK

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

Original Nintendo Seal of Quality

Axelay™ and Super Parodius™ are Trademarks of Konami Company Ltd. © 1992 Konami. All rights reserved. Prince of Persia is a registered Trademark of Broderbund Software, Inc. © 1992 Broderbund Software, Inc. Jordan Mechner. All rights reserved. ©1992 Konami. All rights reserved. Konami® is a registered Trademark of Konami Co. Ltd. Distribué par Bandai. Pour tout complément d'informations, appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.

TOUTES LES CONSOLES

SUPER FAMICOM	80
MEGADRIVE	86
PC ENGINE	90
SUPER NES	102
NEO GEO	122
GAME BOY	132
GAME GEAR	134
MASTER SYSTEM	136
NES	144

3615 TCPLUS

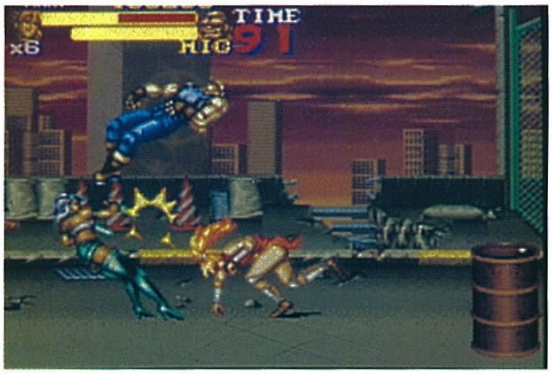
La connexion 24 heures sur 24 avec la rédaction de votre magazine préféré, plus des tips, des infos, des concours, c'est sur le 3615 TCPLUS

COOL SPOT 12

Après Global Gladiators, découvrez le nouveau hit de Virgin Games sur Megadrive.

LE JAPON EN DIRECT 16

La livraison des previews de Banana San, et notamment Final Fight 2 sur SFC et Eye of the Beholder sur Mega CD.



Final Fight 2 de Capcom sur SFC en preview (pages 16 à 19).

PREVIEWS 34

Des previews sur des jeux très attendus comme Jungle Strike sur MD, Arcus Odyssey sur SNIN et World Heroes II sur NG.

ASTERIX A L'ECTS 48

6 pages de reportage sur l'European Computer Trade Show de Londres, où nous avons remarqué Astérix sur SNIN.

NEWS 54

Toutes les infos de derrière les paddles sont dans cette rubrique.

AIDES DE JEU & TIPS 58

Le Magical Wonder Band vous a concocté des aides de jeu pour Ecco the Dolphin et des tips inédits et testés.

MICRO KID'S TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES CONSOLES

Retrouvez les meilleurs jeux sur consoles tous les dimanches matin à 9h50 sur France 3.

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

BULLS VS BLAZERS (MD)	107
DEVASTATOR (MCD)	118
DRAGON BALL Z 2 (SFC)	80
F15 STRIKE EAGLE (GB)	141
FATAL FURY (MD)	86
GLOBAL GLADIATORS (GG)	137
GLOBAL GLADIATORS (SMS)	136
HARLEY'S HUMONGOUS (SNES)	116
HIT THE ICE (MD)	104
HIT THE ICE (SNES)	106
HOLYFIELD BOXING (GG)	134
HOME ALONE (GG)	146
HORROR STORY (PCE CD)	94
JACK NICKLAUS GOLD (GB)	147
JAMES BOND (MD)	128
MEGAMAN 3 (GB)	148
MICKEY DANGEROUS CHASE (GB)	149
NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE (SFC)	74
OUT OF THIS WORLD (MD)	98
PARODIUS (NES)	144
PC KID 3 (PCE)	90
POPEYE II (GB)	139
POPULOUS (GB)	135
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT (GB)	138
SENGOKU II (NG)	122
SHANGAI II (SNES)	120
STRIDER II (SMS)	142
SUMMER CHALLENGE (MD)	110
SUPER CONFLICT (SNES)	112
SUPER KICK OFF (MD)	114
SUPER STRIKE EAGLE (SNES)	126
TALESPIN (GB)	140
THE SPIRIT OF F1 (GB)	77
TOM & JERRY (GB)	132
TOM & JERRY (SNES)	108
WAYNE'S WOLRD (SNES)	102

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02.
Le Magical Wonder Band essaiera d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier.

DRAGON BALL Z: ©/BAD STUDIO/SHUEISHA.
POEIDOGA 250 0691S ANIMETOPIA YK

les tests les plus complets de toute la presse ludique

GAME OVER 66

La fin du célèbre Super Mario World sur SNIN en images.

DOSSIER FORMULE 1 68

Somptueux dossier sur les jeux de Formule 1 réalisé par Robby, notre spécialiste en la matière.

DRAGON BALL Z 2 80

Fanas du dessin animé, régalez-vous avec ce test sur 5 pages du jeu SFC.

Enfin PC Kid 3 de Hudson sur PC Engine (pages 90 à 92).

LES TESTS 16 BITS 86

Fatal Fury sur SFC, Super Kick Off sur MD, PC Kid 3 sur PCE et Sengoku II sur NG.

LES TESTS 8 BITS 132

Populous a été adapté avec succès sur GB, de même que Global Gladiators sur SMS et GG.

ARCADE 152

Revue de détail de l'un des meilleurs shoot-them-up du moment.

SORTIES OFFICIELLES 154

Soyez au fait des sorties officielles de mai.

LE KILLER 156

Avec sa verve habituelle, il débusque les jeux à eviter.

LE COURRIER 158

Wieklen le nain, toujours fidèle à votre rendez-vous mensuel.

LES P. A. 162

Vendez, achetez, échangez grâce aux petites annonces de Consoles+.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
Les magasins: ULTIMA et SHOOT AGAIN,
Les sociétés: CHRONOGAMES ET WDK.
Et toujours les magazines japonais: THE SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP! MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

EDITOX

Ça bout dans la marmite de l'industrie du jeu vidéo, et Consoles+ a toujours une potion magique d'avance! Jean-Michel — THE big boss du village — et l'irréductible Banana San ont pu jouer avec Astérix sur Super Nintendum lors du plus grand salon européen dédié aux jeux vidéo, l'ECTS de Londinium, dont vous trouverez le reportage dans ce numérum. A peine revenu de Londres, Banana s'est envolé vers Tokyo pour reprendre son régime à base de sushi et mettre une dernière touche aux previews exclusives dont il a le secret. Il vous présente donc des jeux particulièrement attendus, tels que Final Fight 2 sur Super Famicom, Golden Axe III sur Megadrive et Eye of the Beholder sur Mega CD.

Et le Mega CD, justement? Eh bien, sa logithèque commence à s'étoffer sérieusement, et son arrivée en France, prévue pour le mois de septembre, risque de ne pas passer inaperçue. Si vous ne pouvez attendre jusqu'à la rentrée, je vous conseille vivement de concourir pour le Challenge européen Sega. Déjà parce que nous aimerions bien, cette fois-ci, que le titre du meilleur joueur européen sur console Sega soit décroché par un Segalopin français, lecteur de Consoles+! Ensuite, parce que ce sera aussi pour vous l'occasion de visiter le somptueux train du constructeur, dans lequel vous aurez la joie, le plaisir et l'émotion de découvrir la Megadrive II, accompagnée de son lecteur de CD-Rom. Les futés en déduiront que c'est une machine Sega totalement relookée qui sortira en septembre.

Sega nous a réservé — encore! — une belle surprise avec le Grand Prix de Formule 1 de Donington en Angleterre. Effectivement, c'est sur un circuit entièrement aux couleurs du constructeur japonais qu'Alain Prost et Ayrton Senna se sont livré leur troisième duel du championnat 93. Pour sûr, j'étais à deux centimètres de mon écran de télévision lorsque Magic Senna a brandi un trophée Sonic sur la plus haute marche du podium. Hallucinant! A tel point que je vous ai concocté illicox-prestox un méga-dossier F1.

Hallucinant aussi, le prochain hit de Virgin Games, Cool Spox, pardon, Spot, signé par le programmeur de Global Gladiators. Du coup, nous vous offrons le poster du jeu avant tout le monde. Cadox également, notre premier guide de tips; et d'autres devraient voir le jour si vous aimez la formule. (Ecrivez à Wieklen pour le lui dire!)

Ce que vous avez a-do-ré, c'est Super+! Votre accueil chaleureux pour notre nouveau magazine entièrement dédié à la Super Nintendo nous ravit et, déjà, Max et Sam se sont mis à l'œuvre pour un deuxième numéro, qui sortira début juillet et qui sera encore... Super+ mieux!

Un dernier mot pour rassurer tous ceux qui ont peur de voir les jeux Super Nintendo disparaître de Consoles+. Don't worry, be happy: Super+ fait la part belle aux plans et l'équipe de Consoles+ n'a pas la moindre intention de laisser tomber les tests sur une des meilleures consoles du moment. Donc pas de soucis à vous faire. Nintendo et Sega continueront à cohabiter pour notre plus grand plaisir (et le vôtre) dans C+. Et vive tous les jeux vidéox!

Robbox

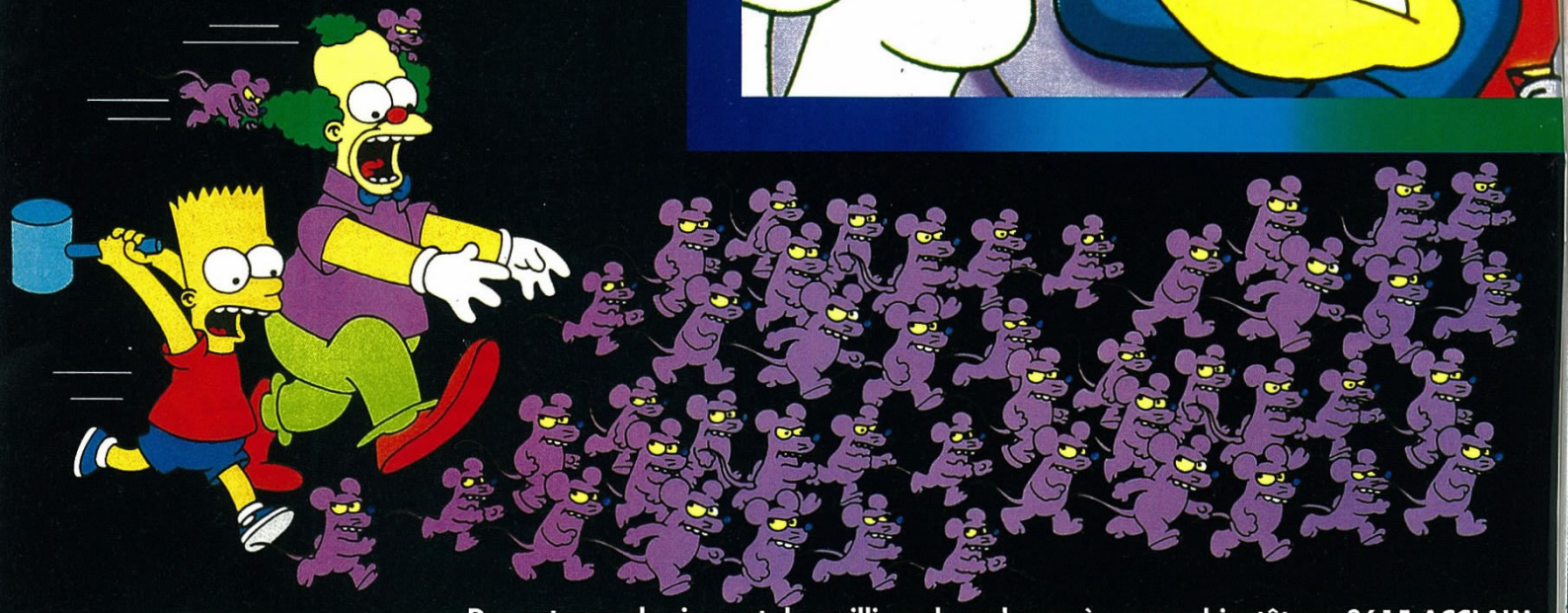
EDITO

CE NUMERO COMPORTE UN ENCART ABONNEMENT JETE.

La chasse aux rats est ouverte !

Les aventures délirantes de Bart Simpson reprennent de plus belle ! Le gamin le plus dingue de la petite ville de Springfield revient sur vos consoles pour donner un coup de main à son idole Krusty le clown.

Cette fois, sa maison est envahie par les rats. Il va devoir se frayer un chemin à travers plus de 60 labyrinthes en entraînant derrière lui la horde grouillante des rongeurs.



Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

KRUSTY'S FUN HOUSE

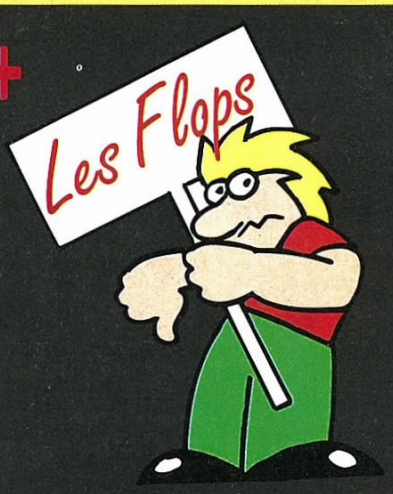
MATT GROENING

Dès qu'ils le pourront, Bart et d'autres personnages de la série des Simpsons viendront l'aider en actionnant des pièges vraiment rigolos pour attraper les horribles bestioles. Dans cette course folle, vous n'aurez pas le temps de reprendre votre souffle. Admirez quand même la super définition graphique ! En plus, c'est un jeu primé TILT d'OR 1992 sur super NES.

et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).

THE SIMPSONS TM & © 1993 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO®, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, GAME BOY™, AND THE NINTENDO PRODUCT SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. SEGA™, MEGADRIVE™, MASTER SYSTEM™ AND GAME GEAR™ ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. ACCLAIM® AND FLYING EDGE™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.© 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

LE TOP/FLOP DE CONSOLES+



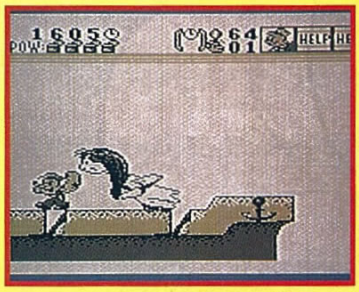
PARODIUS

PALCOM
NES
90%

C'est un classique qui n'a pas pris une ride. Bien au contraire. Sur NES, il retrouve toutes ses couleurs. Ses deux points forts sont l'animation et la jouabilité. Le scrolling multidirectionnel est époustouflant et le contrôle des nombreux vaisseaux est un vrai régal. Il faudrait être fou pour passer à côté de ce monument ludique.

POPEYE 2

ACTIVISION
GAME BOY
69%



Popeye 2 arrive trop tard... Après Super Marioland 2, il faut rivaliser d'imagination pour faire meilleur. Ce jeu de plates-formes n'est rien d'autre qu'un clone de Mario. Même si la réalisation paraît correcte, le tout manque cruellement d'originalité. D'autant plus que la durée de vie est limitée par un mauvais dosage de la difficulté.

DRAGON BALL Z 2

BANDAI
SUPER FAMICOM
88%

Qu'on le veuille ou non, Dragon Ball Z 2 fera parler de lui pendant plusieurs mois, voire plusieurs années. Même si la réalisation peut parfois laisser à désirer, il faut admettre que ce beat-them-all joue la carte de l'originalité. Il renouvelle le genre de belle manière, et ceux qui auraient trop joué à Street Fighter II peuvent sans problème acheter Dragon Ball Z 2.

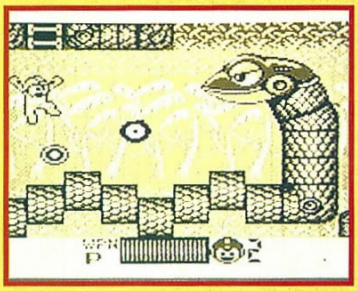
TOM & JERRY

HI-TECH
SUPER NINTENDO
40%

Quelle déception! Après l'excellente version sur Game Boy, on pouvait s'attendre au même résultat sur la 16 bits de Nintendo. Hélas! les deux jeux n'on rien à voir. On se croirait revenu au temps des premières consoles. Les décors sont d'une pauvreté affligeante, le contrôle de la souris est limité et l'animation est très lente. Un jeu à oublier rapidement.

MEGAMAN III

CAPCOM
GAME BOY
92%



Les experts du jeu de plate-forme sur Game Boy ont trouvé un jeu à leur mesure. La difficulté est admirablement dosée. Les programmeurs ont inclus un système qui ne vous fera pas recommencer le niveau au début. L'action est soutenue par un scrolling rapide et fluide. Le héros se dirige avec aisance et l'humour accompagne le joueur tout au long de la partie.

SUPER CONFLICT

VIC TOKAI
SUPER NES
43%

Amoureux de wargame et de stratégie, évitez ce jeu! Bien qu'il soit l'un des premiers de ce type sur console, on aurait aimé que les programmeurs aient regardé d'un peu plus près les anciennes productions sur micro. Ici, le hasard fait figure de maître de jeu. Ce n'est même pas la peine de penser à une quelconque stratégie, et c'en est vraiment décourageant.

Trombinoscope

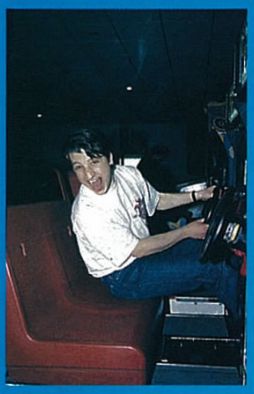
La Formule 1 tient une place importante dans la vie des rédacteurs de Consoles+. Ainsi, le virus Virtua Racing, la célèbre simulation de F1 de Sega, a rapidement fait des ravages auprès des plus passionnés d'entre eux. Le moindre creux dans l'élaboration du magazine (au grand dam du big boss) est un bon prétexte pour traverser la rue, car se trouve, en face, une borne Virtua Racing. Chacun d'eux nous explique ici quel est son pilote de F1 favori.

AXEL

Eternel rival de Robby sur toutes les simulations sportives qui débarquent à la rédaction, Axel est un des meilleurs pilotes de Consoles+... sur la borne Virtua Racing. Il admire Damon Hill, de l'écurie Williams : "La voiture de Damon porte le numéro 0, et c'est sûrement pour cela que j'ai décidé d'être son fidèle supporter. Il est aussi le fils du regretté Graham Hill, ce qui explique peut-être ses bons résultats en F1 (après cinq participations seulement) aux côtés d'Alain Prost. Enfin, il est le seul pilote de F1 avouant passer du temps sur sa Megadrive."

MARC

Grand spécialiste des jeux d'arcade, Marc connaît les circuits de Virtua Racing comme sa poche. Et, malgré la rude opposition de la rédac, il remporte bon nombre de Grands Prix. Il aimerait être l'égal d'Ayrton Senna, de l'écurie McLaren, "tout simplement parce qu'il est, à mon avis, le plus grand pilote. S'il n'a plus rien à prouver — trois fois champion du monde, record du nombre des poles positions —, Ayrton Senna continue à m'épater. En cette saison 93, il réussit à dominer le championnat en disposant d'une voiture moins compétitive que celle d'Alain Prost."



DAVID

David, dit le rase-bitume du fait de sa grande taille, est monsieur "News" de Consoles+. Il avoue s'intéresser à la F1 depuis qu'il a eu l'opportunité de conduire une Formule Ford grâce à l'éditeur Ubi Soft. Son pilote préféré est Mika Hakkinen, de l'écurie McLaren, "parce qu'il est l'un des pilotes les plus étonnants de la jeune génération. Mika Hakkinen est malheureusement relégué au rang de troisième pilote chez McLaren derrière Michael Andretti et Ayrton Senna, situation qui, je l'espère, va évoluer au vu des piètres prestations d'Andretti sur les trois premiers GP de la saison."

ROBBY

Robby parle tout le temps de F1, sport qu'il a découvert avec... Formule Dé, un jeu de plateau sur la F1 édité par Ludodélire. Il adore Jean Alesi, "de très loin mon pilote préféré pour son panache et son tempérament de battant. S'il n'a pas encore remporté de GP, il n'en est pas moins très apprécié pour sa capacité à se surpasser au volant de voitures peu compétitives. S'il dispose un jour d'une bonne voiture, Jean sera champion du monde. Et puis, sa Ferrari porte le n° 27, un honneur, puisque c'était celui de l'incomparable et regretté Gilles Villeneuve."

LE PARADIS DES JEUX VIDÉO

Importation directe
Jeux américains - Japonais

Professionnels,
Revendeurs,
Contactez-nous !
Tel : 99.79.54.57
Fax : 99.79.54.90

Vente par Correspondance (Sans frais de Port)

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV 1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2 1 380 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F - SUPERSCOPE : 529 F

ADDAMS FAMILY 2	495,00	PHALANX	449,00
ALIEN 3	495,00	PILOT WINGS	449,00
AMAZING TENNIS	495,00	Q BERT 3	495,00
AMERICAN GLADIATORS	**TEL**	RAMPART	495,00
BATMAN RETURN	TEL	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BATTLETOADS	TEL	ROAD RIOT	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROBOCOP 3	495,00
BLUES BROTHERS	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
BOB	**495,00**	**SHANGHAI**	**439,00**
BUBSY	**TEL**	SIM EARTH	549,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	SIMPSONS NIGHTMARE	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
CHESTER CHEETAH	549,00	SKULJAGGER	495,00
CHUCK ROCK	465,00	SONIC BLASTMAN	495,00
COOL WORLD	495,00	SOUL BLAZER	549,00
DRAGON'S LAIR	449,00	SPACE MEGA FORCE *(SUPER ALESTE)*	495,00
EQUINOX	495,00	SPANKING QUEST	490,00
EVO	**539,00**	SPIDERMAN X MAN	495,00
FATAL FURY	579,00	STREET COMBAT	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SUPER BUSTER BROTHER	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
FINAL FIGHT	**449,00**	SUPER GOAL	495,00
GODS	449,00	SUPER STRIKE EAGLE (F15)	495,00
GUN FORCE	495,00	SUPER VALIS IV	495,00
HIT THE ICE	495,00	TAZMANIA	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	TERMINATOR	495,00
KABLOO EY	449,00	TERMINATOR 2	495,00
LETHAL WEAPON 3	449,00	TINY TOON	495,00
MARIO IS MISSING	TEL	THE DUEL	495,00
MECH WARRIOR	**495,00**	TOM & JERRY	475,00
MICKEY MISTICAL QUEST	495,00	**TOYS**	**495,00**
MIGHT AND MAGIC II	TEL	TURTLES IV	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	UNIVERSAL SOLDIER	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	WARP SPEED	495,00
OUTLANDER	495,00	WINGS COMMANDER	495,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	WINGS 2	495,00
		X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR FOX	**549 F**	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ACTRAISER	395,00	PIT FIGHTER	299,00
ARCANA	349,00	POPULOUS	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	250,00	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	449,00
DESERT STRIKE	439,00	PUSH OVER	449,00
F ZERO	390,00	RACE DRIVIN	299,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SIM CITY	449,00
GRADIUS III	299,00	STREET FIGHTER II	390,00
JAMES BOND JR	299,00	SUPER R TYPE	299,00
JIMMY CONNORS	419,00	UN SQUADRON	449,00
MARIO KART	449,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILY	239,00	LOONEY TUNES	239,00
ADDAMS FAMILY 2	**239,00**	MACDONALD LAND	279,00
ADVENTURE ISLAND 2	239,00	MEGAMAN 3	259,00
ALIEN 3	199,00	**POPEYE 2**	**249,00**
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	**POPULOUS**	**259,00**
ALLEWAY	195,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
ALTERED SPACE	150,00	**PRINCE VAILLANT**	**279,00**
BATTLE TOADS 2	**239,00**	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BEETLE JUICE	**239,00**	R TYPE II	199,00
BEST OF THE BEST	239,00	SIMPSONS 2	239,00
BLUES BROTHERS	**239,00**	SPEEDBALL 2	239,00
BURGERTIME	195,00	STAR WARS	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	**SUPER HUNCH BACK Quasimodo**	**239,00**
CASTLEVANIA 2	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
CHESSMASTER	239,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
CHUCK ROCK	**239,00**	SUPER RC PRO AM	140,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERSTAR 2	239,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	TERMINATOR II	239,00
FELIX THE CAT	239,00	TINY TOON	239,00
HUMANS	239,00	TITUS THE FOX	239,00
JIMMY CONNORS	**239,00**	TOM & JERRY	239,00
JOE & MAC	**239,00**	TOP GUN	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TRACK FIELD	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
LEATHAL WEAPON	239,00	YOSHI	195,00
LEMMINGS	259,00	YOSHI COOKY	195,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix 1 790 F
d'une valeur maxi de 590 F

ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	POPULOUS II	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	POP'N TWIN BEE	590,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POWER ATHLETE	469,00
BATMAN RETURN	549,00	RAMNA 1/2 2	TEL
BLUES BROTHERS	**495,00**	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
COMBATRIBES	490,00	RUSHING BEAT 2	549,00
CONTRA SPIRIT	469,00	SKY MISSION	495,00
DEAD DANCE	590,00	SONG MASTER	449,00
DRAGON BALL Z 2	690,00	**SONIC BLASTMAN**	**495,00**
EXHAUST HEAT 2	590,00	STAR WARS	549,00
FINAL FANTASY V	590,00	STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)	549,00
HUMAN GP	490,00	STREET FIGHTER 2	549,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER DUNK STAR	590,00
LOONEY TOON (road runner)	449,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
NIGEL MANSELL GP	TEL	SUPER PANG	490,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	**SUPER VOLLEY BALL 2**	**590,00**
PARODIUS	495,00	USA ICE HOCKEY	590,00
PHALANX	495,00	VALKEN	549,00
		WORLD CLASS RUGBY	**590,00**

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	**299 F**	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTRY	299,00	SMASH TV	299,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
FLYING HERO	395,00	SUPER WRESTLMANIA	299,00
HOOK	395,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
IMPERIUM	250,00	TINY TOON	439,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	495,00	L'ARME FATALE	449,00
BULL VS BLAZERS	439,0	NHLPA HOCKEY	439,00
DESERT STRIKE	439,00	SUPER PGA GOLF	419,00
JIMMY CONNORS	419,00	SUPER SWIV	439,00

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY** 299 F

☞ **JOYSTICK ARCADE PRO 5** 349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM

☞ **BATTERY PACK** 149 F
+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY

☞ **ACTION REPLAY PRO** 449 F
POUR MEGADRIVE

☞ **ACTION REPLAY PRO** 449 F
POUR SUPER NES/SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO
PEUT ÊTRE UTILISE COMME ADAPTATEUR UNIVERSEL

☞ **ACTION REPLAY PRO** 299 F
POUR GAME BOY

GENIAL !!!
ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches
US et japonaises
Fonctionne aussi avec
SUPER MARIO KART ET STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :
GRATUIT
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX
SUPER NES/SUPER FAMICOM
CETTE MAGNIFIQUE MONTRE !

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

AQUATIC GAMES (J POND III)	**385,00**	JOHN MADDEN 93	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	LEMMING	385,00	SLIM WORLD	385,00
BATTLE TOADS	**385,00**	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BART SIMPSON	385,00	LITTLE MERMAID	379,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	**SPLATTER HOUSE III**	**425,00**
BOND 007	385,00	**MUHAMMAD ALI**	**449,00**	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CAPTAIN OF AMERICA	**395,00**	PISTOLET MENACER		SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	+ cartouches 6 jeux	469,00	SUPERMAN	385,00
CHUCK ROCK	385,00	MICKEY CASTLE	249,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRUE BALL	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	TALE SPIN	385,00
CRYING	345,00	NHL PA HOCKEY	369,00	TAZMANIA	389,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	**OUTLANDER**	**395,00**	TERMINATOR	385,00
EX MUTANT	**385,00**	OUT OF THIS WORLD	385,00	T2 : ARCADE GAME	385,00
FATAL FURY	**TEL**	**OUT RUN 2019**	**395,00**	THUNDER FORCE IV	385,00
FLASHBACK	**385,00**	**PGA GOLF II**	**385,00**	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	**TINY TOON**	**385,00**
G LOC	385,00	POWER ATHLETE (Deadly Moves)	465,00	TITI ET GROS MINET	385,00
GRAND SLAM	299,00	POWER MONGER	385,00	**TMNT HYPERSTONE HEIST**	**385,00**
GREEN DOG	379,00	RISKY WOOD	385,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
HOME ALONE	385,00	RAMPART	399,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
INDIANA JONES	385,00	ROAD RASH II	385,00	**X MEN**	**395,00**
JAMES BOND 007	395,00	RUGBY II	TEL		
JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIDE POCKET	385,00		

MEGA PROMO !

SONIC 2	**299 F**	**STREET OF RAGE 2**	**379 F**
BLOCK OUT	**99,00**	JORDAN VS BIRD	295,00
ALIEN 3	329,00	KLAX	149,00
ALISIA DRAGON	199,00	KID CHAMELEON	190,00
ARROW FLASH	149,00	LAND STALKER	379,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MERCS (cartouche française)	149,00
BADOMEN	190,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BATMAN RETURN	329,00	RAMBO 3	199,00
BUBSY	379,00	ROAD RASH	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	SAINT SWORD	179,00
DARIUS II	190,00	SONIC	150,00
DICK TRACY	199,00	STIDER (cartouche française)	199,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	SWORD OF SWODAN	149,00
EA ICE HOCKEY	199,00	THUNDERFORCE III	259,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	TOKI	199,00
F1 CIRCUS	190,00	TOE JAM EARL	199,00
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	129,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	UNDEADLINE	190,00
GYNOUG	199,00	VERITEX	179,00
HELL FIRE	190,00	WONDERBOY 3	150,00
J MADDEN 92	199,00	ZERO WING	149,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	1 990 F
NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F au choix	2 490 F
MANETTE	420 F
MEMORY CARD	199 F

ALFA MISSION 2	**690,00**
ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	**690,00**
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1290,00
MUTATION NATION	1190,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	**1490,00**
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	**1490,00**
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	**1490,00**
WORLD HEROE II	**TEL**

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

MICKEY MOUSE 2	245,00	SONIC 2	199,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

GENIAL
LE CDX PRO 449 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

MEGA CD

MEGA CD	1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix	2 390 F

+ alimentation 220 V

MEGA CD JAPONAIS		MEGA CD USA	
4 JEUX EN 1	489,00	BATMAN RETURN	449,00
AFTER BURNER III	489,00	CHUCK ROCK	449,00
BLACK HOLASSAULT	450,00	COBRA COMMANDO	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	DARK WIZARD	449,00
ERNEST EVANS	299,00	DUNGEON MASTER	449,00
FINAL FIGHT	**489,00**	ECCO LE DAUPHIN	449,00
HEAVY NOVA	299,00	HOOK	449,00
PRINCE OF PERSIA	450,00	INXS : Music video	549,00
ROAD BLASTER	489,00	JAGUAR XJ 220	449,00
SOL FEACE	290,00	KRISS KROSS	549,00
SUPER LEAGUE	450,00	MONKEY ISLAND	449,00
THUNDER STORM FX	450,00	NIGHT TRAP	495,00
TIME GAL	**489,00**	RISE OF THE DRAGON	449,00
WONDER DOG	450,00	SEWER SHARK	549,00
		SHERLOCK HOLMES	449,00
		WOLF CHILD	449,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (jeux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... **Prénom** : .....
Adresse .....
.....
Code Postal :..... **Ville** :.....
AGE : ..... **Téléphone** : ..... **signature** (parents pour les mineurs)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ MEGADRIVE ❑
SUPER NES ❑ MEGA CD ❑ GAME BOY ❑
SUPER FAMICOM ❑ NEO GEO ❑ GAME GEAR ❑

Mode de paiement ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue

*CEE - DOMTOM : cartouches 40F consoles : 90F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE : ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Numéro :
Date de validité :
Signature :

C+20

Prix valables sauf erreur d'impression pendant le mois d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

LE JAPON EN DIRECT

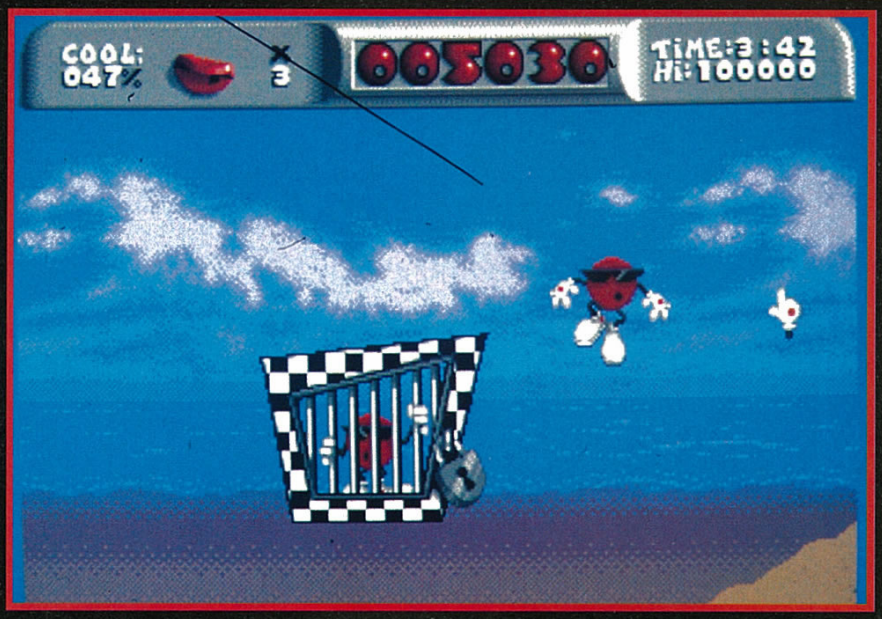
COOL SPOT

VIRGIN - MD

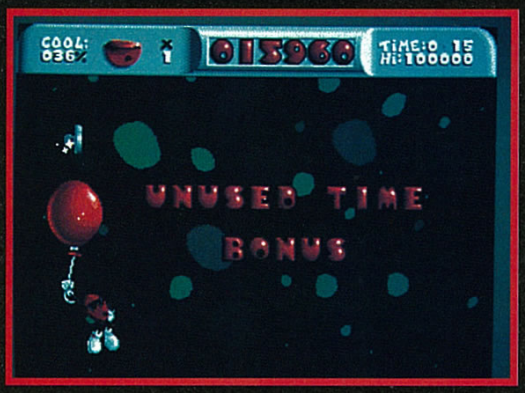
15 juin

Les Spots sont de petites créatures rondes. Ils ont deux caractéristiques essentielles: ils sont de couleur rouge et ils savent rester cool quoi qu'il leur advienne. Ces espèces de petits lutins habitent secrètement à proximité du plus grand magasin de jouets au monde. Ils mènent une existence tranquille, passant leur temps à s'amuser, à faire des cabrioles et à se balader tranquillement dans leur univers. Mais le danger rôde! Hunter Will Ketchem vient de débarquer. Il n'a qu'une idée en tête: capturer les plus rares des créatures vivant sur Terre! Vous l'avez deviné, il s'agit des Spots. Pour cela, il a installé une série de pièges dans lesquels sont tombés la plupart d'entre eux. Vous incarnez Cool Spot, le plus cool de tous les Spots. Vous seul avez réussi à échapper, pour le moment, aux pièges de Will Ketchem. Vous avez la lourde tâche de parcourir les environs du magasin de jouets, puis le bâtiment lui-même, afin de localiser tous vos amis prisonniers et les délivrer! Ceux-ci sont emprisonnés dans de petites cages qui parsèment le jeu. Si vous ne réussissez pas à les délivrer tous avant le petit matin, on s'apercevra immanquablement de l'existence des Spots, et alors là, adieu la belle tranquillité dont vous bénéficiez jusqu'alors!

Compte tenu de leur taille, un crabe ou une abeille ne constituent pas un véritable danger pour un être humain. Il en va tout différemment pour un Spot, qui doit mobiliser toutes ses ressources pour se tirer d'affaire!

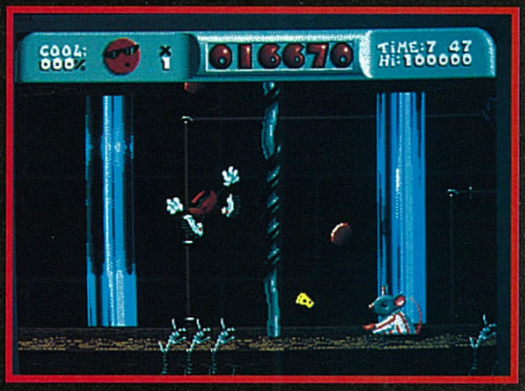


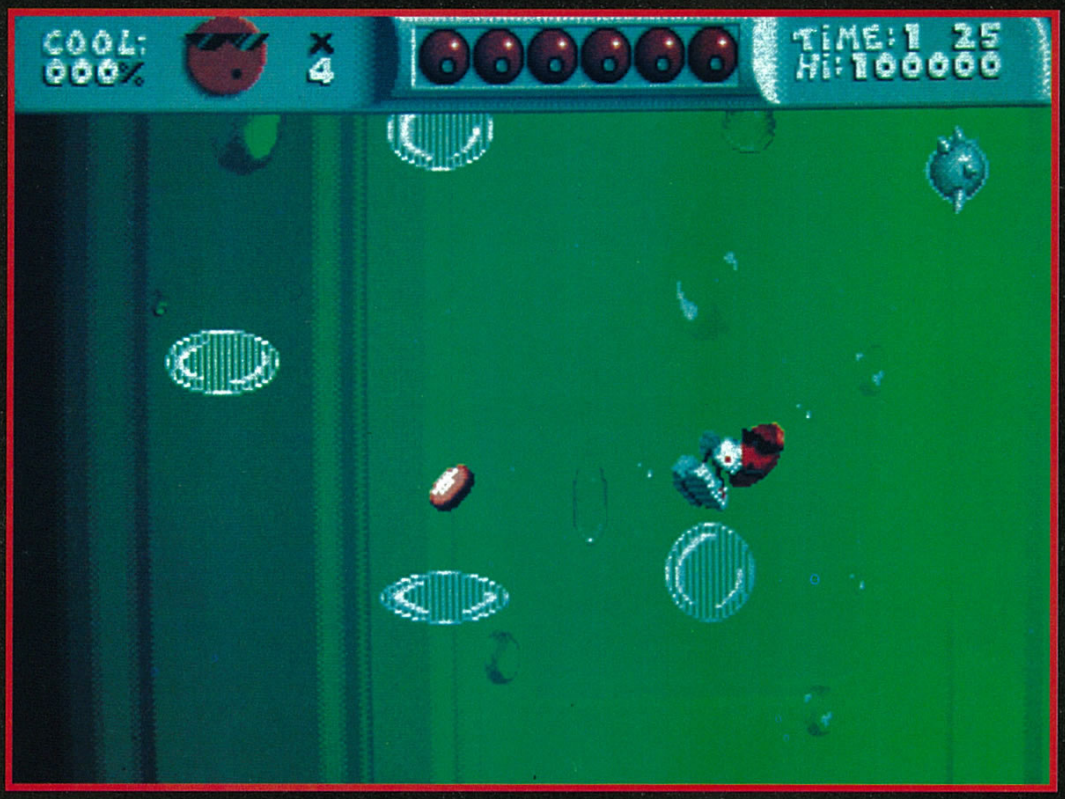
Cool Spot a réussi à parvenir jusqu'à l'un de ses congénères, enfermé dans sa cage à l'apparence originale ! Il lui suffit d'expédier sur le cadenas une des pastilles rouges qu'il a collectées en chemin pour le délivrer.



Comme tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, bonus et niveaux cachés vous attendent !

Les souris n'aiment pas être dérangées au milieu de la nuit par de drôles de petits bons-hommes rouges et ronds. Elles réagissent violemment et les bombardent de morceaux de gruyère !



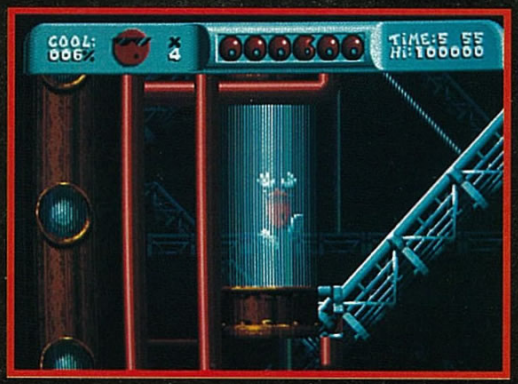


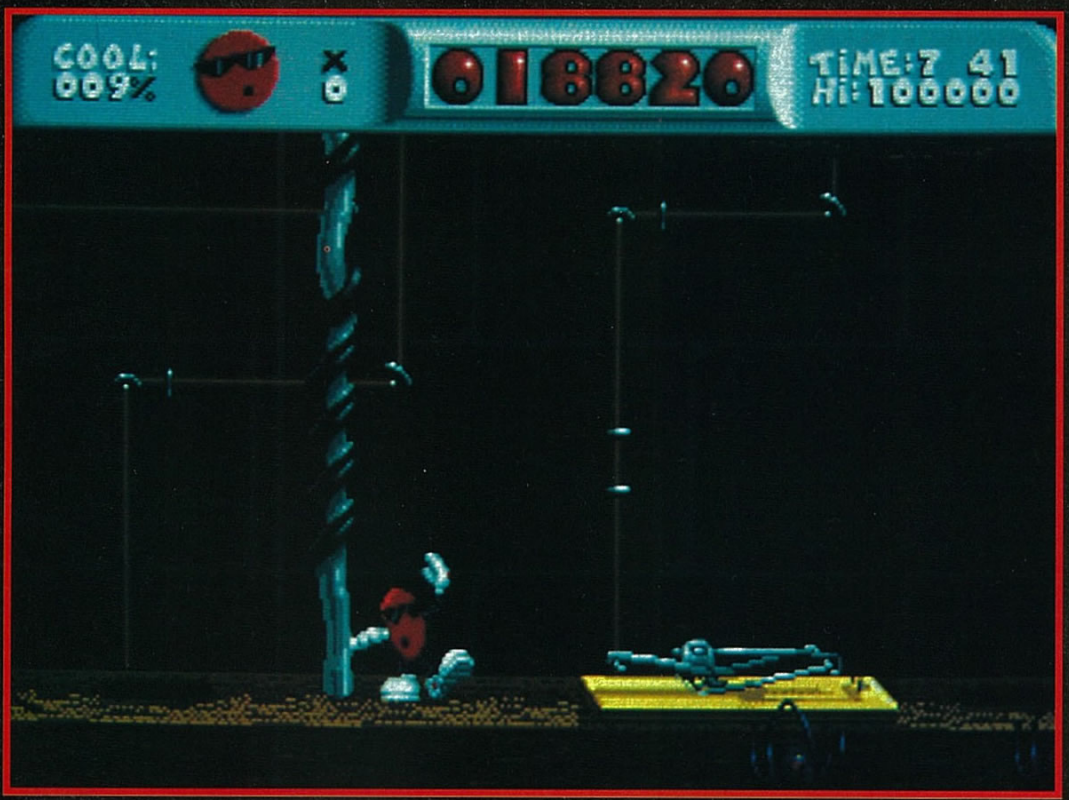
Cool Spot se déplace dans un univers aqueux et plein de bulles. En rebondissant de bulle en bulle, il en trouvera quelques-unes qui lui serviront de moyen de locomotion !

En passant sur ces pastilles, vous les collectez. Elles vous serviront plus tard de projectiles pour vous défendre de toutes les sales bêtes qui ne veulent pas partager leur territoire avec vous.

Le contact avec certains de vos adversaires n'est pas toujours très cool!

Ces tubes-aspirateurs-ascenseurs, un peu comme ceux de Sonic II, vous projetteront dans tous les sens à des allures vertigineuses!

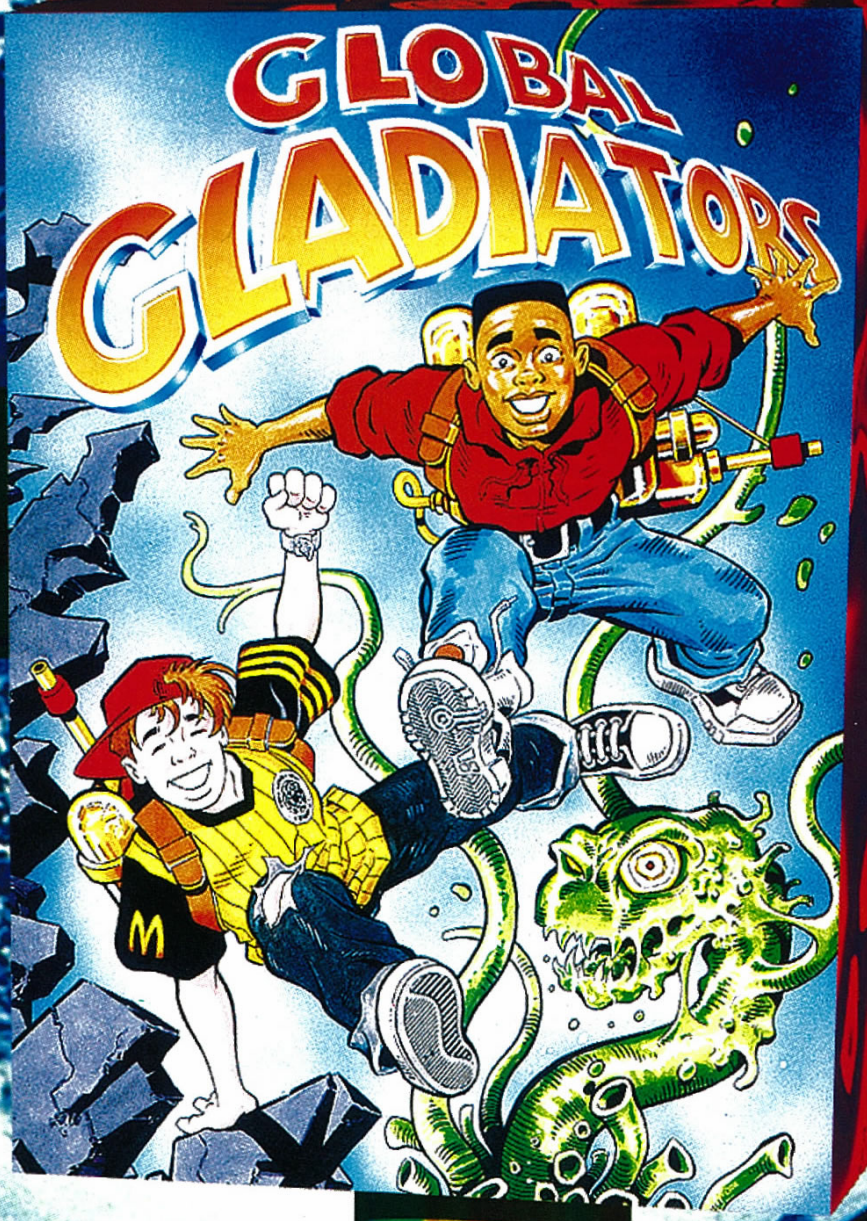




Une des caractéristiques de Cool Spot réside dans la qualité de l'animation du personnage. Balançant ses bras d'avant en arrière, la démarche tranquille, il poursuit son chemin sans paraître troublé par les obstacles qu'il rencontre, comme ce piège à souris.

FANTASTIQUE! C'EST GLOBAL GLADIATORS

McDonald's



HARDER THAN THE REST

Virgin GAMES

Exceptional games for your SEGA

Attachez votre Gooshooter™ et joignez-vous à Mick™ et Mack™, les Global Gladiators™, dans une mission dont l'objectif est de **neutraliser** les monstres de Slime World™, Mystical Forest™, Toxitown™ et Arctic World™.

Les garçons apparaissent chacun dans **250 images d'animation renversantes**, plus que n'importe quel autre personnage sur les systèmes Sega!

Apportez votre aide à nos amis alors qu'ils essaient de se sortir de pièges **difficiles** et de ramasser des Arches™ afin d'avoir la possibilité de recycler les ordures et de gagner ainsi **plein** de points bonus, dans le Jeu Bonus! Admirez le **magnifique** environnement de jeu, les centaines d'images d'animation **impressionnantes** et le son le plus élaboré du moment!

Disponible sur **Sega Megadrive, Master System** et **Game Gear**, GLOBAL GLADIATORS comporte:

- plus de 250 images d'animation de personnage
- des dialogues digitalisés excellents et une musique merveilleuse
- un environnement de jeu formidable
- une qualité de jeu magnifique

GLOBAL GLADIATORS

Une nouvelle **idée excellente** de **Virgin Games.**

GLOBAL GLADIATORS
© 1993 Virgin Games Ltd.
™ & © 1993 McDonald's Corporation. Mick and Mack, Global Gladiators et the Golden Arch sont des marques déposées de McDonald's Corporation. Tous droits réservés.
"SEGA" et "MEGADRIVE" sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

3615 Virgin VIRGIN GAMES

FINAL F

Le coup de pied sauté de Maki lui permet de traverser la moitié de l'écran d'un seul bond!

Comme dans le premier épisode, lorsque vous perdez trop de temps lors de la distribution de baffes, un "Go" impératif vous rappelle que le temps vous est compté.

Quand on est éditeur et qu'un titre marche bien, c'est bien connu: on en fait une suite! Capcom n'a pas failli à la règle et Final Fight II vient prendre naturellement la suite du premier épisode. Ce titre, un peu comme Street Fighter II, est à l'origine de la réputation de Capcom en matière de jeu d'arcade. Il a connu deux versions sur la Super Famicom (un peu décevantes, d'ailleurs, compte tenu de l'impossibilité d'utiliser tous les personnages de la version originale...). Il a été adapté sur la plupart des consoles et des micros du marché.

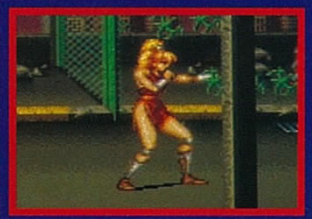
Il est amusant de noter que, pour une fois, il ne s'agit pas d'une conversion d'un succès d'arcade. Capcom n'a pas jugé bon de sortir une version Final Fight II en salle d'arcade. Sans doute pense-t-il que ce titre commence à dater un peu face aux jeux de la nouvelle génération, les Mortal Kombat, les SF II' Turbo et autres World Heroes... et qu'il risque de ne plus attirer grand monde dans les salles!

Ces considérations ne concernent pas la SFC, pour laquelle la concurrence exacerbée qui règne sur le marché des jeux vidéo d'arcade n'est pas de mise. Et c'est avec beaucoup de plaisir qu'on retrouve ce nouvel épisode de la saga Final Fight.

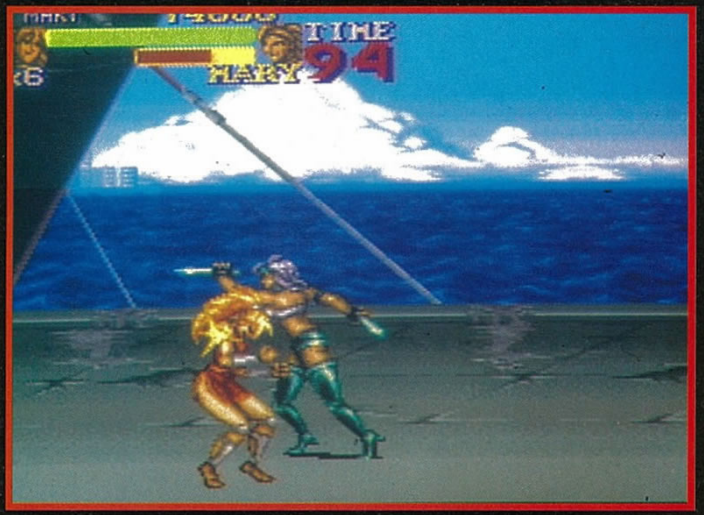
Certains niveaux comportent des objets au premier plan derrière lesquels vous passez.

QUELLE FEMME!

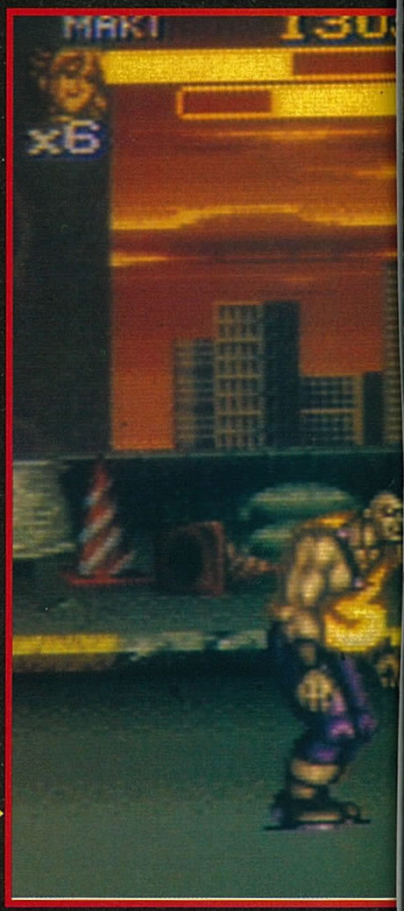
Une grille ne résiste pas longtemps à la fougue de Maki!



Ce n'est pas le port de Saigon, mais l'ambiance s'y révèle aussi lourde de menaces!



"Qui sème le vent récolte la tempête" et une grosse pêche dans la figure!



FIGHT II

FINAL FIGHT VERSUS FINAL FIGHT II

Final Fight II reste quasiment identique à la première version. Le principe de base est le même : vous parcourez une série de niveaux, situés dans différentes contrées. Vous progressez selon un scrolling horizontal et corrigez les petits taquins qui tentent de vous arrêter par tous les moyens ! Nouveauté : vous trouverez de temps en temps un scrolling vertical. Les bonus sont toujours présents : vies supplémentaires, armes blanches, bijoux ou fruits qui augmentent votre score.

L'EQUIPE DE "MSF" ("MECHANTS SANS FRONTIERES")

Ce nouvel épisode se révèle très "international". La bande de Mad Gya continue d'œuvrer ! Elle s'est alliée à une multinationale et a déménagé à Hong Kong. C'est dans cette ville qu'elle enlève Lena, fille d'un ponte de la ville. Sa sœur, Maki, court chercher du secours à Metro City, auprès de son fiancé Guy, hélas ! absent. Haggar le remplace. L'expédition "Grosses Baffes" est programmée pour le mois de mai au Japon sur Super Famicom.

Maki se rend compte que le seul moyen de poursuivre sa quête consiste à mettre en pièces ce grillage.

Il vaut mieux éviter de s'approcher trop près de Maki, ou l'on risque de se retrouver rapidement les quatre fers en l'air.

Dans quelques dixièmes de seconde, la vie risque de sembler très pesante à une charmante jeune fille ! Il faut dire que les 2,10 m et les 85 kg du gorille en train de sauter y sont certainement pour quelque chose !

FINAL FIGHT (Suite)

Prenez garde aux décharges électriques du petit gros à la casquette !

Eh oui ! C'est censé être l'entrée de l'aéroport Charles-de-Gaulle !

Dans les égouts, vous rencontrerez de curieuses créatures comme ce boss de fin de ... tuyau !

LA VRILLE QUI TUE !

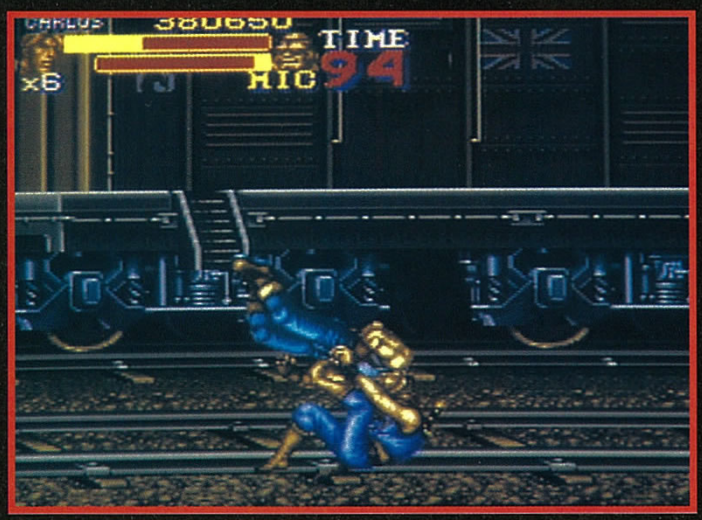
Le coup spécial de Maki : une espèce de coup de pied vrillé qui fait de la place tout autour d'elle !

Vous êtes un véritable globe-trotter, et voici les pays où vous allez vous rendre pour traquer l'immonde Mad Gya.

LE JAPON EN DIRECT

La Hollande est l'un des niveaux les plus réussis graphiquement!

Tableau de bonus dans lequel vous devez massacrer une voiture qui ne vous a pourtant rien fait!

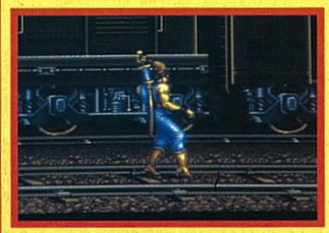


Carlos le ninja s'est spécialisé dans les roulades et les projections dans tous les sens!

Le panneau sur le grillage vous le dit clairement: "Attention!". Les membres de la bande de Mad Gya rôdent dans les environs.

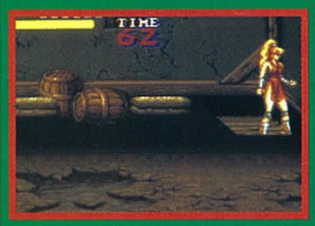
SABRISTI!

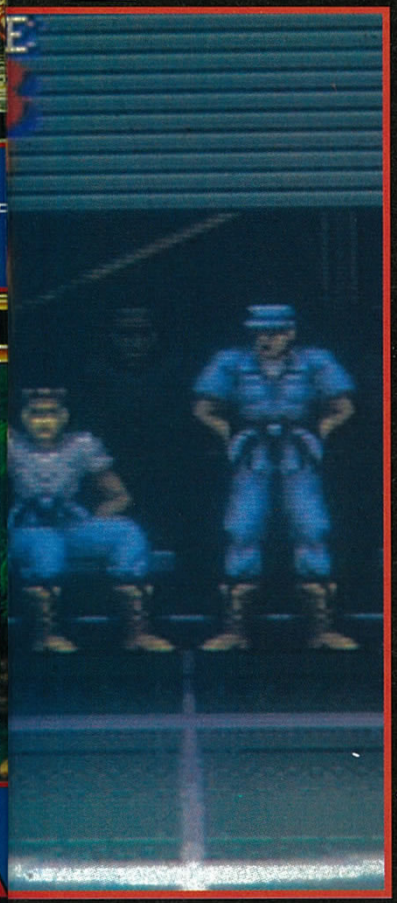
Lors de son attaque spéciale, Carlos tire son katana et sabre à tout va!



DE DROITE A GAUCHE

Ce monte-charge vous emmène dans la seconde partie du niveau. Vous avancez selon un scrolling horizontal, mais qui va de droite à gauche.





Voici le boss du niveau France! La base aérienne, la foule qui encourage les combattants dans le fond avec des petites animations... décidément, Final Fight II a un peu tendance à pomper sur SF II!

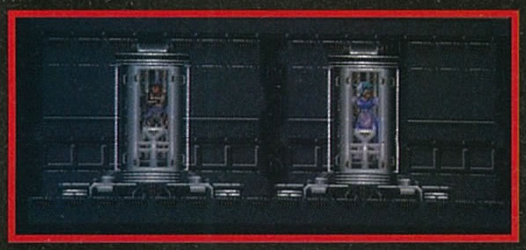
Un bonus qui ne vous fera pas de mal, bien que le jeu soit plutôt facile!

RUN SA

Run Saber est la première cartouche éditée par la compagnie Hori qui, jusqu'à présent, réalisait des jeux pour le compte d'autres éditeurs. Il s'agit en fait d'un clone de Strider. Les mauvaises langues disent que cet éditeur aurait d'abord réalisé une version de Strider pour la Super Famicom mais que Capcom lui aurait signifié son habitude de faire ses conversions lui-même. Hori aurait alors changé scénario et graphismes pour aboutir à Run Saber.

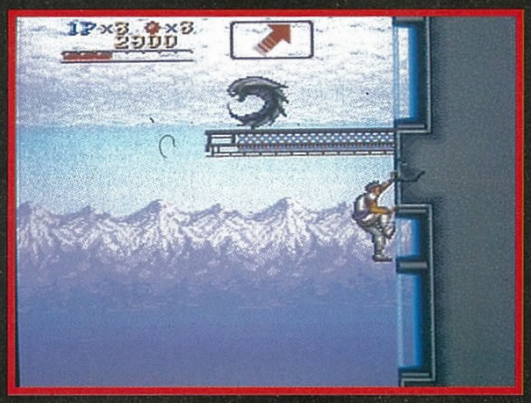
A la suite d'une série de pollutions catastrophiques et d'une guerre nucléaire, la planète dépérit. La plupart des habitants s'enfuient dans de gigantesques nefs spatiales en direction d'étoiles plus accueillantes. Des savants mettent au point des cyborgs, les Run Saber, pour lutter contre les mutants qui tentent de contrôler la planète à moitié désertée. Guerriers d'élite, acrobates hors du commun, les Run Saber peuvent se suspendre au plafond, escalader pratiquement n'importe quoi...

Vous courez tout le temps et votre arme consiste en une espèce de sabre-laser (d'où le titre). L'intérêt du jeu vient, d'une part, des décors splendides dans lesquels évoluent les héros et, d'autre part, de la jouabilité de la cartouche. Elle est quasiment optimale! On peut sauter dans tous les sens, multiplier les bonds et les sauts périlleux, faire des roulades dans les jambes de l'adversaire... Le personnage réagit parfaitement, se retournant instantanément d'un côté ou de l'autre: jamais de problème de saut manqué, de dérapage ni de contrôle approximatif! De plus, l'animation est aussi une source d'émerveillement. Toutes les cabrioles du cyborg sont décomposées en une série de sprites, ce qui donne une animation coulée superbe. Autre avantage par rapport au Strider original: on peut jouer à deux. Un seul petit reproche: au vu de la préversion que j'ai eue entre les mains, le jeu paraît un peu trop facile.



C'est le centre de production des Run Saber.

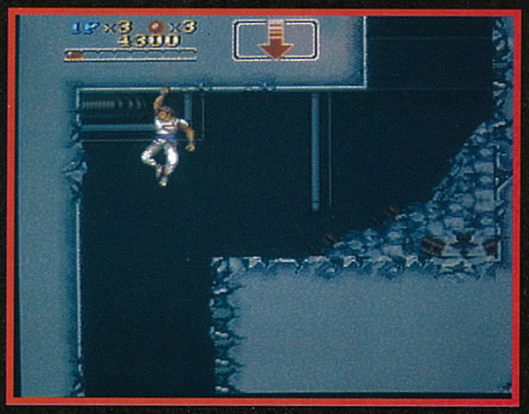
Taj est une ancienne base de missiles stratégiques tombée aux mains des mutants.



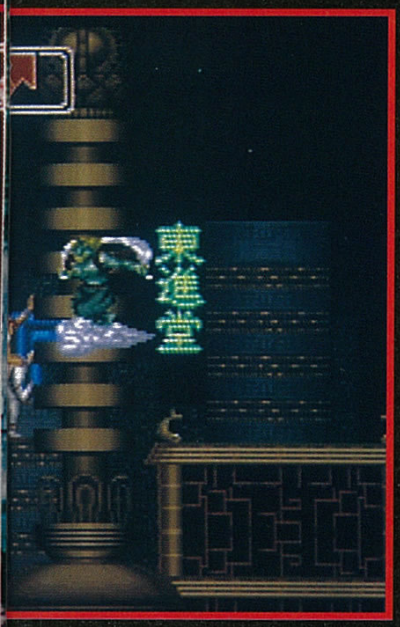
Mieux que l'Araignée: votre cyborg escalade des murs à angle droit!

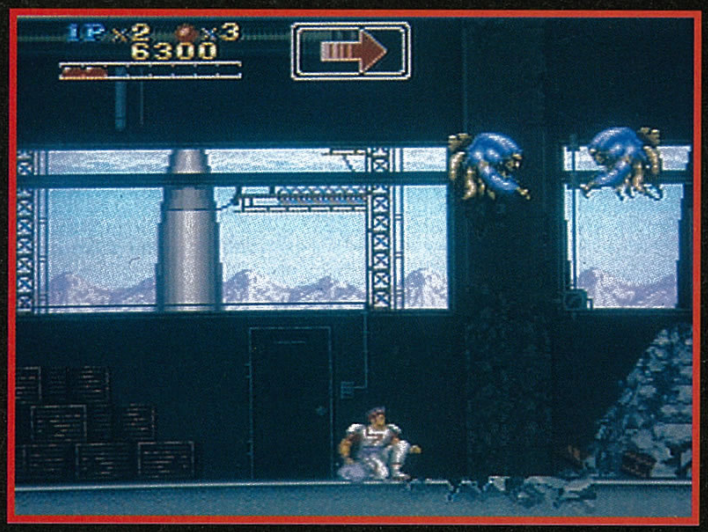
ABER

LE JAPON EN DIRECT

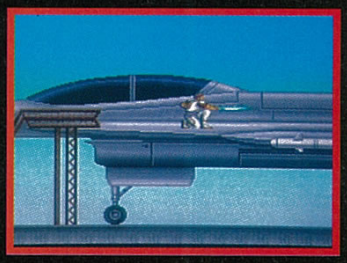


Superbe réception après un saut périlleux.



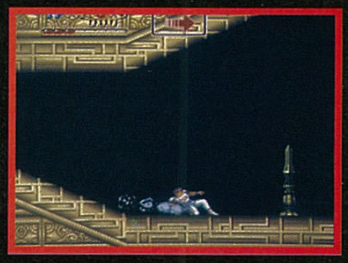


Boss du dépôt des missiles nucléaires, ce mutant a été rendu fou par les radiations.

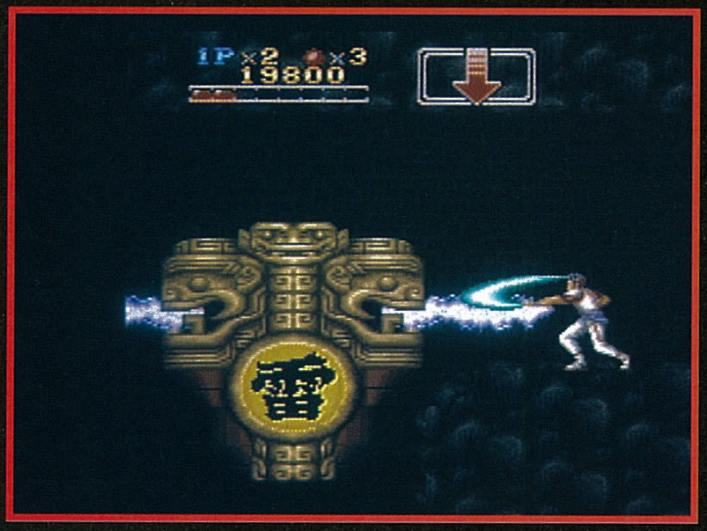


Ce passage est superbe, avec l'avion qui est en fait un fond à lui tout seul en mode 7, ce qui permet des rotations et des zooms étourdissants !

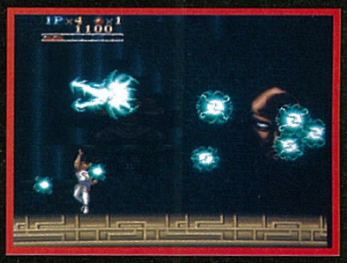
Bienvenue à Tong City !



Vous pouvez invoquer une espèce de dragon vert qui nettoie l'écran de tous les mutants.



Voici un des nombreux pièges qui vous attendent dans la cité perdue.



Il n'y a pas à dire : vous êtes vraiment un roi de l'escalade !

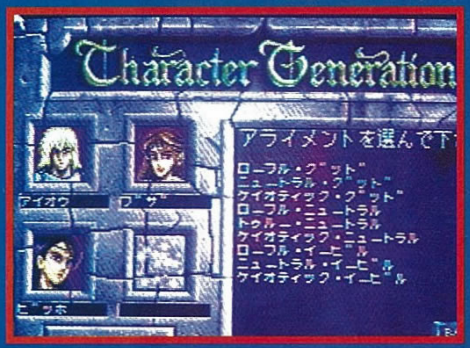
EYE OF THE

Les amateurs de jeux de rôle vont sauter de joie: Eye of the Beholder, un des titres les plus fameux des jeux du genre sur ordinateur, est en cours de conversion sur Mega CD! Reprenant fidèlement la version PC, il offre une interface différente des jeux de rôle qu'on a l'habitude de voir sur console. Finie la vision traditionnelle isométrique "vue plongeante". Certes, vous ne voyez le monde que vous explorez qu'à travers une fenêtre, et il vous faudra donc renoncer au confort du "plein écran". En revanche, la visualisation reprend le concept popularisé par Donjon Master: le jeu n'affiche que ce que vous avez directement devant les yeux, c'est-à-dire, la plupart du temps, une portion de mur du donjon que vous êtes en train d'explorer ou votre adversaire, tel ce gnome pustuleux à l'haleine pas fraîche, qui laisse tomber la plume qu'il tenait pour répondre au courrier des lecteurs afin de saisir sa hache (note de Wielken: j'aurai ta peau de banane!).

Wieklen, baptisé "le petit Pi'mousse de C+", en tenue de combat!

Vous avez beau examiner et réexaminer l'inventaire, vous n'avez pas la pelle adéquate pour déblayer les tonnes de roches qui bouchent le passage!

VOS HOMMES



Vous allez devoir constituer votre équipe d'aventuriers au début du jeu.

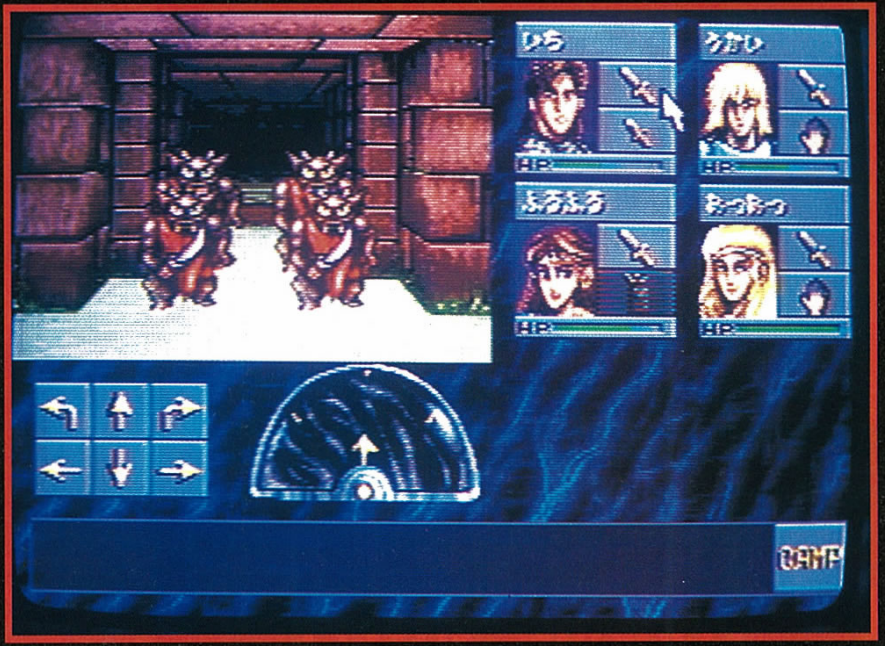
BEHOLDER

DE VRAIES ENIGMES

Les quatre aventuriers qui composent votre équipe sont affichés avec leur état de force et les armes et objets qu'ils transportent. Eye of the Beholder va vous changer des jeux comme Phantasy Star, Ys, etc., car les énigmes et les pièges sont plus nombreux et plus compliqués à résoudre! Finies les énigmes simplettes du style "Aller-chercher-la-pince-à-épiler-pour-retirer-l'épine-de-la-patte-du-dragon-qui-vous-donnera-la-plume-de-paon-qui-servira-à-chatouiller-le-nain-écrivain-qui-vous-donnera-la-clé-en-vermeil-qui-ouvrira..."!

Au début du jeu, votre principale préoccupation sera de vous équiper.

Quelque chose me dit qu'une surprise vous attend au milieu de la pièce!



Pour l'aventurier, une porte signifie souvent deux problèmes. Il faut d'abord vous débrouiller pour trouver la clef adéquate. Puis, une fois la porte ouverte, des hordes de Pas-beaux risquent de vous attendre juste derrière!

Après avoir sélectionné la clef, faites-la glisser à l'écran sur la serrure, qui s'ouvrira alors. Quoi de plus simple!

Attention aux goules: elles vous sautent dessus brusquement!

SOUCI DU DETAIL!

Le programme vous laisse moult possibilités: vous pouvez vous tourner dans toutes les directions, examiner chaque portion de mur. Les détails revêtent beaucoup plus d'importance avec ce genre d'interface, et chaque pierre qui dépasse, chaque fissure spéciale, chaque anneau de métal fixé dans le mur, tout doit être observé avec soin car les pièges et autres mécanismes secrets abondent! Une sorte de compas vous indique en permanence dans quelle direction vous vous déplacez. Il vous permettra aussi de repérer les passages protégés par un sort magique qui, par exemple, changent automatiquement votre direction de progression sans que vous puissiez remarquer quelque chose!

WATERDEEP VOUS TEND SES LABYRINTHES

Le scénario de la présentation animée vous contera comment l'antique cité de Waterdeep, tout droit issue de la série de RPG des Forgotten Realms, recherche une bande d'aventuriers capable de découvrir la source des émanations maléfiques qui envahissent depuis peu la ville. Les rumeurs disent que Xanathar, un Pas-beau en chef qui rôde dans les catacombes et les donjons de Waterdeep, commande aux hordes de goules, de criminels, de sorciers démoniaques, de zombies et autres morts vivants! Après avoir constitué votre équipe, qui comprend quatre aventuriers actifs plus deux membres optionnels se contentant de suivre le groupe et de faire comme tout le monde, vous vous lancez dans l'exploration des couloirs, recoins et tunnels des labyrinthes que sont les égouts et les donjons de Waterdeep.

Les sous-sols sont jonchés d'objets laissés là par des aventuriers moins chanceux ou par les créatures des forces du Mal que vous venez d'occire! Le parchemin contient des plans, ou des sorts magiques.

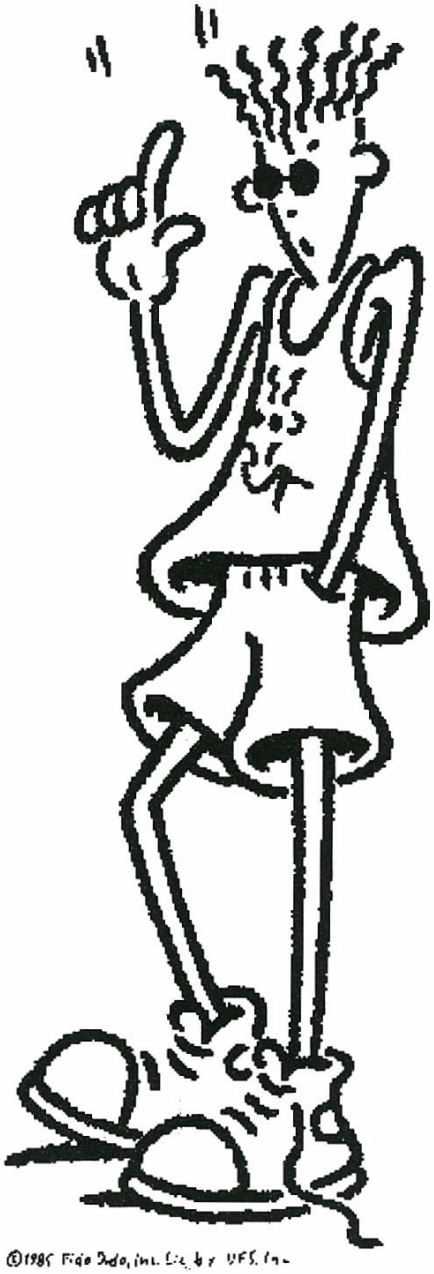
Vous venez de découvrir un téléporteur magique, qui vous emmènera à l'autre bout du dongeon, ou même à un autre niveau.

Décor macabre pour ambiance lugubre.

COURAGE, FUYEZ!

Vos adversaires sont animés. Ils se rapprochent de vous, comme ce squelette vivant qui manie la double hache à deux mains.

tu bouges pas,
je vais marquer un panier
et je reviens.



©1985 Fido Dido, Inc. Licensed by UFS, Inc.

adidas et 7-up présentent le 1er tournoi de basket de rue : "l'adidas streetball* challenge".

adidas

CLM/BBDO * Basket de rue

GOLDEN AXE III

SEGA – MD

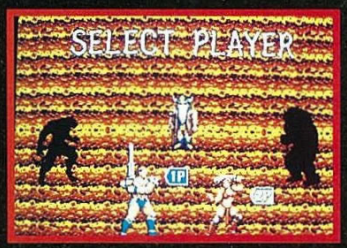
Mai

Le troisième exemplaire de la saga Golden Axe arrive bientôt, pour le plus grand plaisir des possesseurs de Megadrive. Et il s'annonce aussi bon que les épisodes précédents: graphismes superbes, action incessante, adversaires aussi variés que nombreux... Deux joueurs peuvent participer à la quête. Les mêmes héros sont toujours à votre service: le barbare baraqué qui se bat à coups d'épée, l'amazone au sabre court et, enfin, le nain, parent éloigné de Wieklen qui, n'ayant pu trouver un poste de responsable du courrier comme son cousin à Consoles+, est obligé de survivre en donnant de grands coups rageurs de hache à double tranchant!

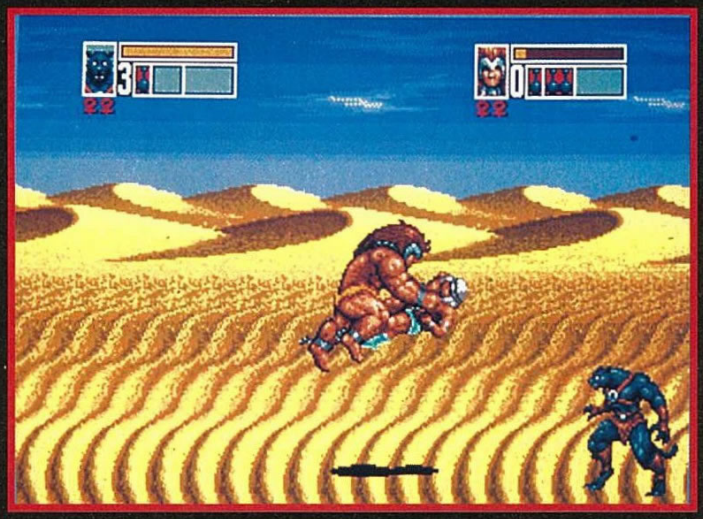
Vous retrouverez un bon nombre d'éléments qui existaient déjà dans les versions précédentes du jeu, comme ces villageois implorant votre aide à genoux alors que leurs demeures et leurs biens sont pillés par des troupes de soudards. Les montures, que vous pouvez récupérer après avoir liquidé vos adversaires, vous seront bien utiles. Coups de queue, jets de flammes... tout est bon pour vous frayer un passage!

La magie est toujours aussi présente dans cet épisode, et la récupération de fioles vous permet d'y recourir. Ainsi vous aurez la possibilité de vous transformer en homme-lion ou en homme-panthère au grand dam de l'ennemi.

Sur la route qui mène au désert, ça ferraille sec! Pour vous, il s'agit de la stratégie habituelle: vous vous partagez l'écran, l'un s'occupant des Pas-beaux qui arrivent de la droite, tandis qu'un collègue fait la même chose de l'autre côté!



Cet écran vous permet de sélectionner le (ou les) héros que vous allez incarner. De même, vous pourrez choisir entre la transformation en homme-lion et en homme-panthère!



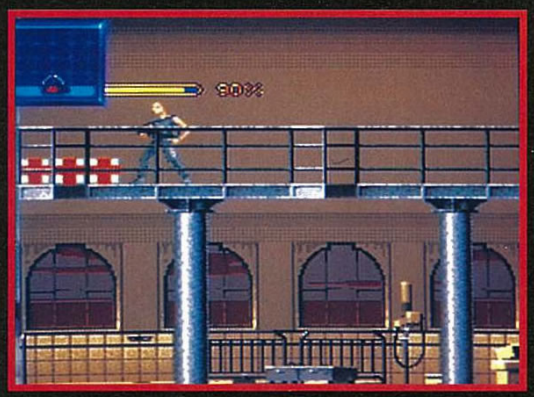
Transformé en homme-animal, vous vous ruez sur ce pauvre bédouin qui avait l'idée saugrenue de mettre un terme à vos péripéties!

L'aspect de certains des personnages est superbe. Regardez par exemple les reflets des armures de ces chevaliers!

ALIEN III

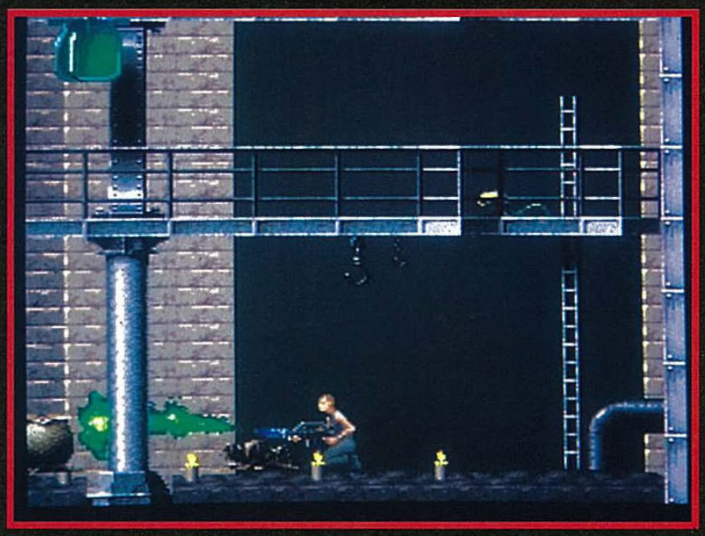
Inspiré directement du troisième volet de la saga "Alien", vous incarnez l'égérie rasée, plus à l'aise avec un pistolet d'assaut ou un lance-flammes qu'avec des attributs féminins. Le vaisseau qui vous transportait s'écrase sur une planète, non loin d'un pénitencier. Vous êtes la seule survivante, excepté quelques passagers clandestins, des aliens. Ils s'infiltrent jusque dans la prison et vous devez sauver les captifs. Plusieurs missions vous sont proposées. Cela va du transfert des cellules des prisonniers vers une partie des bâtiments non infestée par les aliens à la tentative de contrôle du pénitencier dans son ensemble.

Plusieurs armes sont à votre disposition, de la grenade au fusil d'assaut. Vous disposez également d'un écran de contrôle qui vous informe de l'approche des Pas-beaux. Au cours de votre mission d'exploration, vous pourrez découvrir des trousses de premier secours et des dépôts de munitions qui rendront vos pérégrinations moins périlleuses.

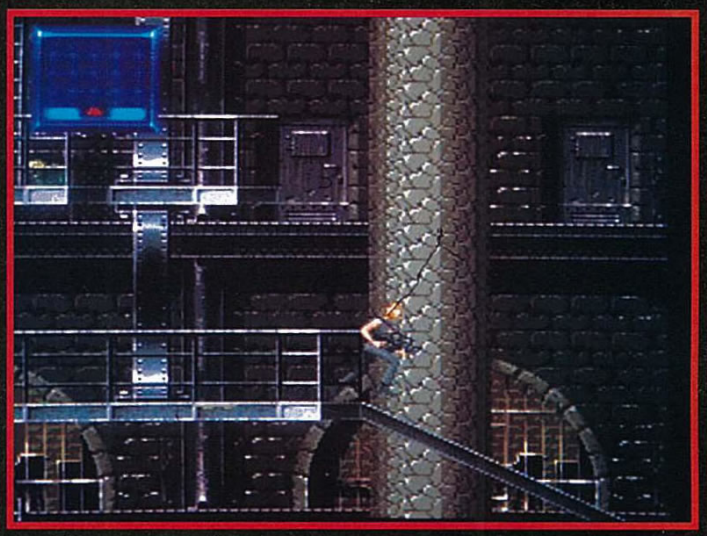


De quoi reprendre quelques forces! Attendez quelques minutes et ça va être la fête des aliens!

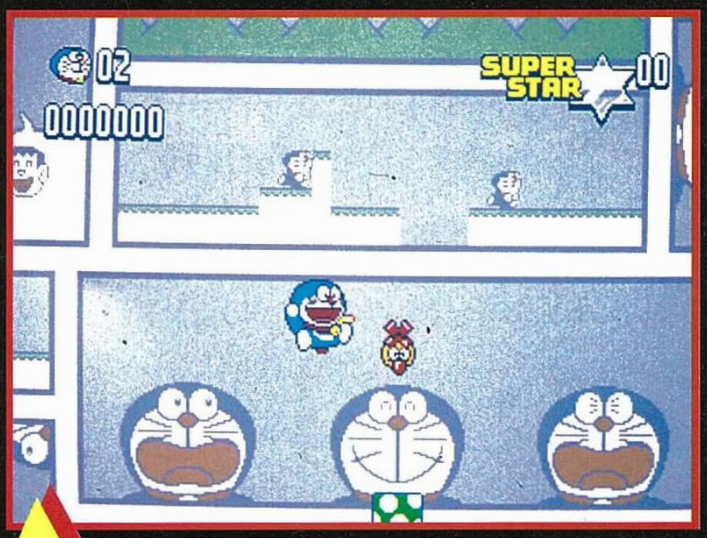
Plus balèze que Rambo, plus agile que Scharzy! La chasse aux aliens est ouverte!



Certains bonus augmentent les performances de votre lance-flammes. Celui-ci projette maintenant une substance verte du plus bel effet!



A l'assaut! Dommage que Ripley n'ait pas une baïonnette dans son petit arsenal portatif!



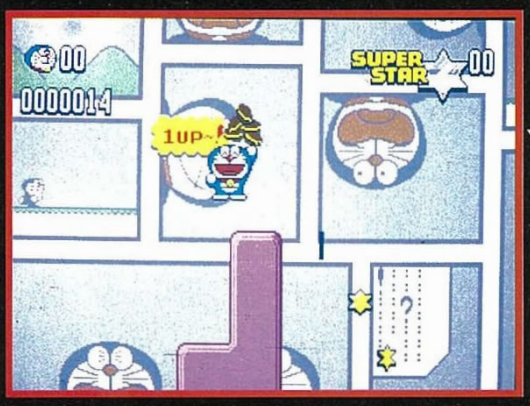
Doraemon évite une bébette qui surgit d'une boîte à surprises.

Doraemon est un petit chat bleu (comme quoi il n'y a pas que les hérissons!), héros d'une série de "mangas" et d'"animés" nippons. Il est particulièrement populaire chez les tout-petits et on le retrouve un peu partout, de la page de garde des cahiers au cartable de l'écolier!

Le jeu conçu par Sega est donc très "jeune". L'action, basique, ne vous donnera pas de maux de tête par sa difficulté. C'est un jeu de plates-formes sans surprise, net et sans bavures comme Sega Japon sait en produire. Les décors des différents niveaux sont très agréables.

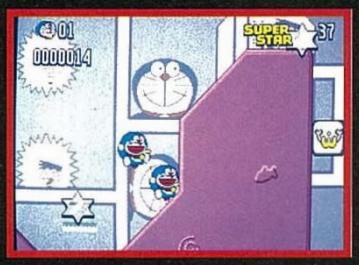
Il est fort probable que cette cartouche n'atteigne jamais, officiellement du moins, les rivages de notre doulce France, car Sega a acquis la licence pour le Japon seulement. En revanche, il est fort probable, comme c'est déjà arrivé par le passé, que Sega récupère les routines du jeu, change les graphismes et les personnages et sorte le jeu sous un autre nom en Europe et aux USA.

DORAEMON

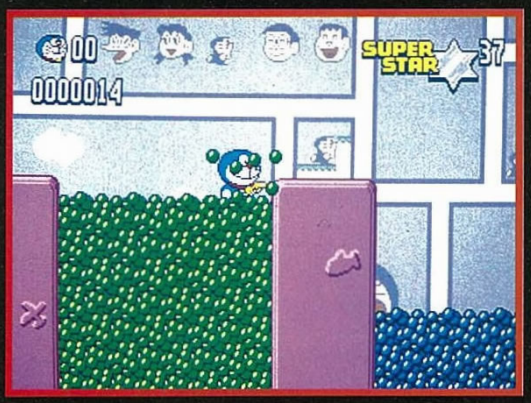


Les gâteaux rapportent une vie à Doraemon.

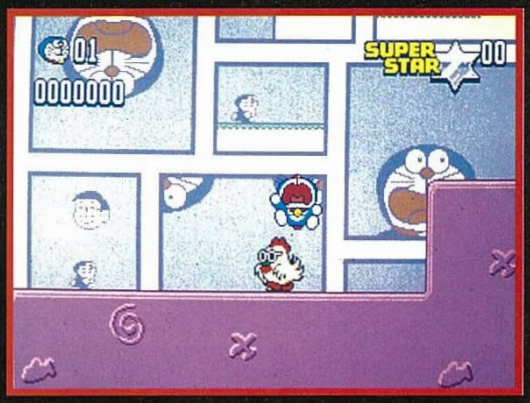
SEGA – MD
Mars



Un des nombreux bonus qui parsèment le jeu lui fournit ici un clone.

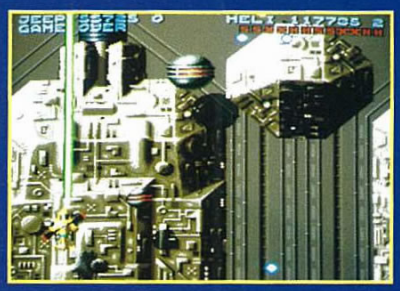


Les boules de chewing-gum font rebondir le chaton.



Touché! Coulé!

NOM DE CODE : S.W.I.V.



Choisissez un hélicoptère de combat ou une jeep blindée puis préparez-vous à pénétrer sur le territoire ennemi en tant que membre de l'équipe d'assaut.

Combattez hélicoptères, chars, aéroglisseurs, autoneiges, poissons volants, installations d'armes géantes... et toutes les autres armes de l'ennemi dans ce jeu de guerre à scrolling vertical.

- Visez certaines cibles et votre puissance de feu évoluera : flammes, balles énormes, double laser, plasma, arme ionique, bouclier...

- Traversez 6 niveaux aux décors riches et variés : désert, jungle, base aérienne, rivière...
- Appréciez la programmation, le jeu ne ralentit jamais.
- GoÛtez aux joies du shoot'em up à deux joueurs !

- Banzzaï : 90% (Banzzaï d'OR)
- Super Power : 87%
- Super + : 89%

NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

SNOW BROS. NICK & TOM

TOA PLAN – MD

NC

Ce titre est un vieux routier des jeux vidéo. Adapté sur la plupart des ordinateurs et pas mal de consoles, il débarque sur la Megadrive. Vous incarnez un des deux frères Snow, spécialistes des boules de neige. Vous devez enfiler des dizaines de niveaux, composés d'une série de plates-formes, le tout envahi par des petits monstres. Ceux-ci sont au service d'une sorcière qui a enlevé les deux amies des frères Snow, et qui, en plus, a congelé le coin ! Un bouton du pad vous fait sauter pour escalader les plates-formes, l'autre vous permet de lancer des boules de neige. Lorsqu'un adversaire est atteint plusieurs fois, il se transforme en une énorme boule de neige. Vous pouvez alors la pousser. La boule, en allant s'écraser sur une plate-forme, vous débarrasse du Pas-beau, lequel laisse place à un bonus. Vous pouvez éliminer plusieurs adversaires en une fois en attendant qu'ils soient sur la trajectoire de votre boule de neige. De même, le petit monstre que vous avez emprisonné sous des couches de neige finira par en sortir si vous tardez trop.

Eh oui ! C'est l'éternelle histoire de la méchante sorcière qui a enlevé la princesse, sauf que cette fois, comme il peut y avoir deux joueurs, il y a deux princesses.

Vous n'êtes qu'au début du jeu. Aussi ces petits diablotins rouges ne devraient-ils pas vous poser de problème.

Ah ! Quel plaisir de lancer des boules de neige.

Plus on monte dans les niveaux, plus le jeu devient difficile !

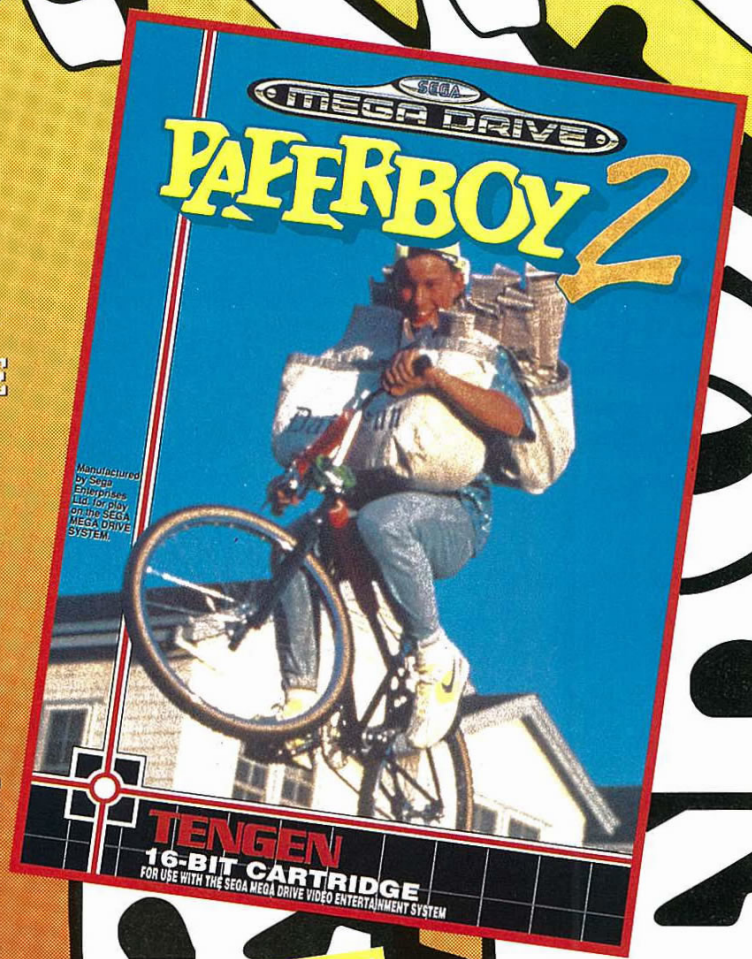
Les gargouilles vertes crachent des flammes.

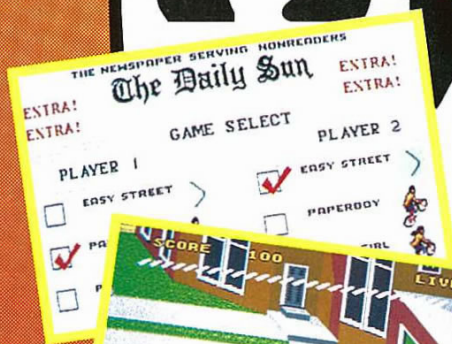
EN SELLE!

POUVEZ-VOUS MAÎTRISER PAPERBOY 2, TERRIBLE SUITE DE LA COURSE DE VÉLO LA PLUS POPULAIRE DU MONDE DES JEUX D'ARCADE?

PLUS DE CLIENTS AUXQUELS LIVRER VOS JOURNAUX (DES DEUX CÔTÉS DE LA RUE). *PLUS* DE NON-ABONNÉS À ENNUYER. *PLUS* D'OBSTACLES. *PLUS* DE MÉCHANTS ET *PLUS* D'EXCITATION QUE JAMAIS AUPARAVANT.

ALORS ENFOURCHEZ VOTRE VÉLO...ET PÉDALEZ!





"Sega" and "Mega Drive" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
"Paperboy 2" TM Atari Games. Licensed to Tengen, Inc. © 1992
Tengen, Inc. All rights reserved.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd.

CORE GRAFX

CONSOLE

PC Engine GT + 1jeu	1490

JEUX CD NEC

CD Davis Cup Tennis	449
CD Hawk F 123	299
CD Human Sport Fest.	299
CD Kunio Soccer	299
CD Loom	449
CD Rising Sun	399
CD Zero Wing	399

JEUX CARTES NEC

Explorer Mr Don	299
Gradius	299
Salamander	299
Toilet Kid	299
World Circuit	299

36 15 SHOOT AGAIN
Toutes les nouveautés.

GAME GEAR

Nouveautés

Incredible Crash Dummies	299
WWF Wrestlemania Steel	299

CARTOUCHES GG

Adventure Of Gerubi	249
Buster ball	249
Columns	199
Crystal Warriors	279
Devilish	249
Dragon Crystal	279
Fantastic Navigation	229
Fray	249
Heavy Weight Champ	249
Leader Bord	279
Lemmings	279
Monaco GP 2	249
Ninja Gaiden	279
Put And Putter	249
Ruy Kuy	249
Shinobi 2	279
Sonic	249
Tales spin	249

GAME GEAR

Seul + "Columns"	995
Avec "Sonic" + l'alimentation secteur	1 295
Loupe Game Gear	99
Accumulateur	349
Alimentation	199

ARCADES

NOUVEAU !!!

Découvrez sur votre téléviseur la perfection des jeux d'arcades avec

L'ARCADE SYSTEME

(Uniquement sur commande)

Seul	1 990 f
Avec 2 manettes	2490 f
Avec 1 jeu et 2 manettes	2990 f

Jeux uniquement sur commande

MEGADRIVE ET MEGA CD

ATTENTION : Tous les jeux en format japonais (Que se soit sur Megadrive ou Nintendo) nécessitent l'utilisation d'un adaptateur, consultez-nous !!!

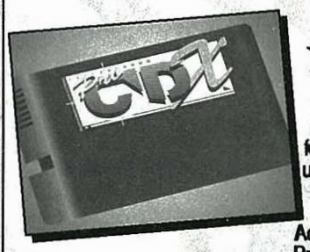
QUAND CERTAINS CLIENTS ACHÈTENT DES JEUX D'OCCASIONS MEGADRIVE ENTRE 150 ET 300 F, LES NOTRES ACHÈTENT DES JEUX NEUFS À PARTIR DE 99 F.

Format	Fran.	Jap.
Air Diver	-	99
Air Wolf	-	99
Alex Kidd	-	99
Alien Storm	-	99
Alisia dragon	-	129
Arrow Flash	-	99
Art Alive	-	99
Alsault Suit	-	99
Atomic Robo Kidd	-	99
Axis	-	99
Badoman	-	99
Bahan Senki	-	99
Baseball	-	99
Battle Mania	-	99
Beast Warriors	-	99
Bonanza Broth.	-	99
Burning Force	-	99
Cadash	-	129
Columns	-	129
Crack Down	-	99
Crying	-	99
Dahna	-	99
Daisebryako	-	99
Darius 2	-	149
Dark castle	-	129
Darwin	-	99
Dick Tracy	-	99
Dino Land	-	129

Format	Fran.	Jap.
DJ Boy	-	99
Dodge Ball	-	99
Double Dragon 2	-	99
Dynamite duke	-	99
El Viento	-	189
Elemental Master	-	149
E-Swat	-	99
F1 Circus	-	129
F1 Grand Prix	-	129
F1 Hero	-	99
Fantasia	-	99
Fantasy Zone	-	129
Fatman	-	149
Fighting Master	-	189
Fire Mustang	-	129
G-Loc	-	99
Gaiares	-	99
Gain Ground	-	99
Granada	-	99
Gendrg	-	99
Ghostbusters	-	99
Gomola	-	99
Hard drivin	149	-
Heavy Unit	-	99
Hell Fire	-	99
Hi-School Soccer	-	129
Hurrican	-	99
Insector X	-	99

Format	Fran.	Jap.
Jewel Master	-	99
John Madden	149	-
Joe Montana	-	99
Joe Montana 2	-	149
Jordan VS Bird	149	-
Kid Chameleon	-	149
Klax	-	99
Kujaku 2 (Mystic Defender)		129
Kyoko Tiger	-	99
Last Battle	-	99
Magical Boy	-	99
Marvel Land(Talmist Adv.)		149
Master Of Weapon	-	99
Mega Track	-	99
Mercs	-	99
Mickey Mouse	-	149
Monster Lair	-	99
Moonwalker	-	99
Mushya Aleste	-	189
Olympic gold	-	129
Osmatujin	-	99
Out Run	-	129
Phelios	-	99
Pit Fighter	-	189
Power Baseball	-	99
Power Monger	189	-
Quackshot	-	129
Raiden Trad	-	99

Format	Fran.	Jap.
Ring Side Angel	-	99
Road Blaster	-	99
Same Same Same	-	99
Shadow Of Beast 2	189	-
Shadow Dancer	-	129
Shikinjyo	-	99
Sokoban	-	99
Sonic 2	-	149
Spiderman	-	99
St Sword	-	99
Steel Empire	-	99
Stormlord	-	99
Super League 91	-	99
Super Volleyball	-	149
Toe Jam & Earl	-	99
Truxton	-	99
Turbo Out run	-	189
Twinkle Tail	-	99
Undeadline	-	99
Valis	-	99
Valis 3	-	99
Vapor Trail	-	129
Verytex	-	99
Wadona Forest	-	99
Wani Wani World	-	99
Wrestleball	-	99
Zany Golf	-	99
Zero Wing	-	99



Bientôt disponible l'adaptateur **Pro CDX** vous permettant de faire fonctionner un CD américain sur un Mega CD ou un CD japonais sur un SEGA CD, renseignez vous au (1)40.38.02.38

Adaptateur Pro CDX seul	**549**
Pro CDX + Sol Feace	**599**
Pro CDX + Heavy Nova	**599**
Pro CDX + Ernest Eavans	**599**

NOUVEAU ET DEMENTIEL DECOUVREZ SUR VOTRE MEGA CD TOUS LES JEUX CD AMERICAINS

JEUX SEGA CD

Joe Montana III	499
Dracula	499
Shewer Shaw	499
Night Trap	499
Batman Returns	499
Monkey Island	499
Terminator	499
Chuk Rock	499
Hook	499
Make My Video :	
- INXS	499
- Kriss Kross	499

JEUX MEGA CD

After Burner 3	499
Aleste	499
Annette Again	499
Earnest Evans	399
Final Fight	525
Heavy Nova	399
Jaguar XG 220	499
Ninja Warriors	499
Rise Of The Dragon	499
Road Braster FX	499
Sol Feace	399
Super League CD	499
Thunder Storm FX	499
Worlf Child	499
Wonder Dog	499

A Venir :

Odysey	499
Devastator Organ	499

NOUVEAUTES MD

King Of Monsters	449
Pro Stricker '93	449
Amazing Tennis	449
Aerobiz	490
Cool Spot	490
Shinning Force	490
FLASH BACK	490

Shinobi 3	449
Blaster Master 2	399
Warspeed	490
Summer Challenge	449
Out Of This World	449
Waynes World	449
Keeper Of The Gates	449
SPLATTERHOUSE 3	**449**
Out Run 2019	399

CONSOLES MD

- Seul	790
- Avec 1 jeu	890
- Avec 2 jeux	990
- Avec 3 jeux	1 290

MEGA CD

- Seul	1 990
- Avec 1 jeu	2 490

ACCESOIRES

Manette Pro 2	99
Péritel japonaise	199
Péritel française	199
Game Convector pour jeux Master System	159
Adaptateur de jeux japonais	**99**

MARTY

Console Marty	6990

Ne fonctionne que sur les téléviseurs ayant la norme NTSC par prise Cinch.

4D International Tennis	690
After Burner	490
Air Warrior	690
Club D.O.	490
Cyber City	490
D.P.S	490
Death Brade	790
Eaternam	690
Marble Madness	390
MICROCOSM	**790**
Prince Of Persia	790
Rayxamber	490
Rejection	590
Rocket Ranger	490
Splatterhouse	490
Toshin Toshi	490

NEO GEO

2020 Baseball
Alpha Mission 2
Andro Lunos
Art Of Fighting
Baseball Star
Baseball Star 2
Blue's Journey
Burning fight
Crossed Swords
Cyber Lip
Eight Man
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Football Frenzy
Ghost Pilot
Puzzled

NEO GEO 1990 FRS
Pensez à louer vos jeux Neo Geo pour 30 ou 40 frs par jour.
NEO GEO + JEU 2490 F

King Of Monster
King Of Monster 2
Last Ressort
League Bowling
Magician Lord
Mutation Nation
Nam 75
Ninja Combat
Riding Hero
Robo Army
Sengoku
Sengoku 2
Side Kick
Super Spy
Thrash Rally
Top Player Golf

ShootAgain

145 rue de flandre, 75019 Paris.
Tél (1)40.38.02.38 et (1)40.34.36.26
ET BIENTOT :
49 rue Lecourbe, 75015 Paris
Tél : (1) en cours.

AMSTRAD

Vous possédez un moniteur couleur Amstrad, connectez-y une console de votre choix avec l'Adaptateur "A-128" ou "A-128+".

Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises ou américaines que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644 ..... 249 f

Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14 ..... 249 f

Paire d'enceintes pour adaptateur "A-128" (2X2,5 Watts) ..... 299 f

Kit complet "A-128 plus paire d'enceintes ..... 499 f

ECHANGES

Entrez dans le plus grand club d'échanges de cartouches de France !

AUCUNE COTISATION
PLUS DE 1000 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT
UNE V.P.C RAPIDE ET SIMPLE
DES JEUX D'EXCELLENTE QUALITE EN BON ETAT

Venez faire des échanges en magasin (ou par la poste). Aucune cotisation n'est demandée. Echangez **1 jeu contre 1** autre pour une modique somme ou donnez **2 jeux contre 1** SANS PAYEZ !

LES TARIFS

1 JEU CONTRE 1

Super Nintendo, Super Famicom	100 f
Mégadrive et Mega CD	80 f
Nec Core Grafx et CD	60 f
Game Gear	50 f
Nintendo NES	50 f
Master System	50 f
Gameboy	30 f
Neo-Geo	Tél

(Frais de port 35 frs)

2 JEUX CONTRE 1 GRATUIT!!!
(Pas de frais de port)

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci dessous à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre, 75019 Paris.

❑ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme qui correspond à ma console.
❑ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie du port retour gratuit.

Je donne : .....

Je désire en 1er : .....

LISTE NON RELATIVE

En 10ème : .....

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Port retour à la charge de notre clientèle.

GAMEBOY

Battle Toads	169 f
Boulder Dash	169 f
Dragon's Lair	169 f
F1 Race	169 f
Ghostbuster 2	169 f
Hyper Load Runner	169 f
Looney Tunes	249 f
Pacman	169 f
Pop Up	169 f
Roger Rabbit	249 f
Tiny Toon Adventures	249 f
Tom Et Jerry	249 f
Track And Field	249 f
WWF Wrestlemania	169 f

SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO

2020 Baseball	649
Acrobat Mission	399
Adventure Island	549
Aerobiz	549
Amazing Tennis	549
UN Squadron	499
Axelay	549
Batman Returns	549
Battle GP	499
Bikuri Man	499
Bill Lamber's	499
Bio Metal	549
Blackbass	499
Blues Brothers	549
Cacoma Knight	449
Chester Cheath	399
Combatribes	590
Dead Dance	590
D-Force	499
Dino City	499
Dirty Challenger	399
Doraemon	499
F1 Hero	575
F1 Exhaust Heat 2	590
Flying Hero	549
Gachapon World	499
Ghouls'n Ghosts	549
Gods	499
GPX Cyber Formula	499
Gunforce	499
Home Alone	499
Home Alone 2	499
Inter. Tennis Tour	549
Jimmy Connors	449
Joe And Mac 2	549
Kick Off	549
King Of Rally	599
King Of Monsters	549
Kitaro's Adventure	549
Lemmings	499
Linear Ball	499
Mistery Circle	499
NBA Tecmo Basket	599
NCAA Basketball	549
Neu Gear	590
Out Of This World	549
Pang	549
Parodius	549
Pop'n Twinbee	590
Power Athlete	590
Prince of Persia	499
Psycho Dream	499
Double Dragon	549
Road Runner	549
Robocop III	499
Rocketeer	499
Romance Of The Three Kingdom 2	499
RPM Racing	499
S.W.I.V	499
Shin Megami Tensai	599
Sim Earth	590
Sonic Blastman	590
Star Fox	649
Street Fighter 2	649
Strike Eagle	590
Strike Gunner	499
Sumo Spirit	499
Syberion	499
Tetris 2	649
Test Drive 2	549
Thunder Spirit	499
Ultra Man 2	499
Ushio & Torra	499
Valis	549
Waga Land 2	499
Wing Commander	649
Wizardry 5	590
World Boxing	499
Xardrion	499
Zelda 3	449

CONSOLES SUPER NES US.

Sans jeu	1 090
Avec 1 jeu US + adaptateur universel	1 490

SUPER FAMICOM

Sans jeu (2 Manettes)	1 690
Avec 1 jeu SFC + adaptateur universel (2 manettes)	1 990

ACCESSOIRES

Action Replay Pro	499
Adaptateur Universel	
Seul	**189**
Avec 1 jeu	**99**
Avec 2 jeux	**Offert**
Périrtel SFC	399
Capcom Stick Fighter	699
Hyper Beam	490
Joypad d'origine	199
Multitap pour 5 joueurs	399
Rallonge de manette	149
Super Scope + 6 jeux	599

NOUVEAUTES

Lost Viking	549
Vegas Stakes	549
American Gladatiors	549
Carmen Sab Diego	549
Dungeon Master US	590
Mechwarriors US	590
Tazmania	590
Wolfchild	549
Shadow Run	590
Bugsy	590
Super High Impact	549
Cybernator	590
Claymates	549
Bram Stocker Dracula	590
Alien 3	590
MVP football	549
First Samourai	590
Wrestlemania 2	549
Mario Is Missing	549
Utopia	590

Mega CD, Sega CD, Megadrive, Game Gear, Gameboy, Super Famicom, Super Nintendo, Marty, Neo Geo, Core Grafx sont des produits déposés par leur marque respective. Sega, Nintendo, SNK, Nec, Amstrad, Fujisu et Shoot Again sont des marques déposées. Photos non contractuelles: offre dans la limite des stocks disponibles. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis.

BON DE COMMANDE A DECOUPER, PUIS A RETOURNER REMPLI A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS.

Pour toute commande de console, veuillez rajoutez 30 frs de port (IMPERATIF)

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

TELEPHONE : ..... DATE : .....

Je joins à ma commande : ❑ Un chèque (Envoi prioritaire), ❑ Un C.C.P ❑ Un mandat lettre, ❑ Je paie au facteur, à la livraison et rajoute 35 f -->

JE DESIRE VOUS COMMANDER LE MATERIEL SUIVANT.

Qté	Désignation	Prix
	Participation aux frais de port et d'emballage	+35 f
	Pour le paiement au facteur, rajouter 35 f ->	
	MONTANT TOTAL ->	

Je possède : ❑ Une Megadrive française ❑ avec adaptateur de jeu japonais, ❑ sans adaptateur, ❑ Une Game Gear, ❑ Un gameboy ❑ Une Néo Geo, ❑ une Nec, ❑ Une Super Famicom, ❑ Une Super NES U.S., ❑ Une Super Nintendo, ❑ avec un adaptateur de jeu japonais ou U.S., ❑ sans adaptateur de jeu, ❑ Autre...

C+ 20

OUVERTURE D'UN NOUVEAU ShootAgain

49 RUE LECOURBE 75015 PARIS

POUR L'OCCASION DE NOTRE OUVERTURE, VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE ET EN EXCLUSIVITE LA PREMIERE CONSOLE

32 BIT

Console basée à partir du FM TOWNS

LA MARTY DE FUJITSU

Venez admirer dans notre nouveau point de vente SHOOT AGAIN le plus magnifique des jeux vidéo sur console, venez voir Microcosm de Psygnosis. Découvrez aussi toutes les nouveautés Megadrive ou Super Nintendo ainsi que notre nouveau club d'échange. Profitez de nos offres de lancement et de toute nos nouvelles promotions.

DECOUVREZ DES CENTAINES DE NOUVEAUTES SUR VOTRE CONSOLE AVEC SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE DE L'IMPORT.

Comme son nom l'indique, Jungle Strike est la suite de Desert Strike. Dans cette première aventure, le joueur était aux commandes d'un hélicoptère Apache et devait détruire le dictateur fou, Kilbaba. Dans ce second volet, son fils s'est allié à un puissant baron de la drogue, une sorte de Noriega. A eux deux, ils veulent détruire Washington... Ils disposent de la plus grosse armée privée du monde. Le jeu est constitué de neuf campagnes qui se déroulent dans des lieux aussi divers que la forêt tropicale ou les grandes étendues de glace. Vous avez troqué votre Apache contre un Comanche, beaucoup plus rapide et mieux armé. Mais ce qu'il y de vraiment nouveau par rapport à Desert Strike, c'est qu'il est possible de piloter d'autres véhicules comme une moto futuriste, un aéroglisseur et un chasseur Stealth.

DU MEME EDITEUR

Electronic Arts est l'un des éditeurs le plus productifs, qu'il s'agisse du domaine du sport, de la stratégie ou des simulations de combat.
Desert Strike (MD): " Ce jeu sur Megadrive est tout à la fois superbe et original, et vous maintiendra collé au joystick pendant plusieurs semaines... Achetez-le avant qu'il n'y en ait plus... " (C+ 7 / 85%)

Après l'Apache, on re-Comanche !

Le chasseur Stealth permet des attaques en rase-mottes. Son maniement demande un certain entraînement.

De nuit, au-dessus de la forêt tropicale ou sous la neige, le Comanche est toujours prêt à décoller.

La Maison Blanche : c'est l'objectif avoué des barons de la drogue et du fils du dictateur, Kilbaba. A vous de la préserver...

L'aéroglisseur d'assaut vous permettra de passer sous les ponts et de couler tous les bateaux ennemis.

En un coup d'œil, on peut évaluer la position des forces ennemies mais aussi celle des barils de fuel et des munitions.

TIR AUX CRAPAUDS

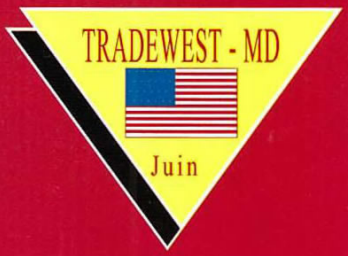
Au second niveau, on change du tout au tout. Fini les scènes de bagarre à la Streets of Rage. Le héros est pris sous le feu de mitrailleuses. Il ne peut pas se sauver. Pour faire cesser ces tirs répétés, il doit détruire les deux canons à coups de rocher. Effet de zoom garanti...

BATTLE TOADS

Comment, vous avez dit côa ?

La bataille des Crapauds a commencé. Le héros est un paisible batracien en lutte contre la reine noire, une sorcière qui aimerait voir tous les batraciens au fond d'une marmite. Le jeu est une sorte de beat-them-all agrémenté de plates-formes et d'une course de motojets. Chaque niveau est différent mais les moyens pour parvenir à ses fins sont les mêmes: abattre toutes les créatures qui se présentent devant l'héroïque crapaud en se servant de sa fabuleuse détente, de ses longues pattes, et des nombreuses armes abandonnées par l'adversaire.

Ici, c'est une barre de fer qui est l'instrument de la colère du batracien bipède. Gare aux "coups de bambou"!



LE TARZAN VERT

Niveau suivant: le crapaud-héros descend à l'intérieur d'un puits profond en se balançant au bout d'une corde. Des charognards l'attaquent à coups de bec et de griffes. Une nouvelle fois, le héros peut ramasser une sorte de longue lame qui va lui servir à écarter tous les volatiles.

VERSIONS

Battletoads a débuté brillamment sa carrière sur NES (C+ 9) avec une note de 90%. La version Game Boy (C+ 16) n'a été notée que 71%. Gageons que la version Megadrive saura tirer tous les avantages de cette console.

DU MEME EDITEUR

Solar Jetman (NES): "L'un des plus grands titres NES de l'année 91..." (C+ HS / 94%)
Sneaky Sneakes (Game Boy): "Un bon jeu de plates-formes, sans plus." (C+ 10 / 64%)
Super Double Dragon (SNES): "... vraiment marrant à deux. Un très bon jeu mais qui, comme d'autres, ne justifie pas un prix si élevé..." (C+ 15 / 85%)

Lorsqu'il n'a pas d'armes, il se sert de ses poings ou de ses pieds pour se frayer un passage.

Le jeu n'est pas qu'une succession de coups à donner et recevoir.

PREVIEWS

F-15 STRIKE EAGLE II

A tirs d'Aigle

Microprose, spécialisée dans les simulateurs de vol et autres jeux de stratégie sur micro, part à la conquête du marché de la console. Après l'adaptation de son F-15 sur les trois supports Nintendo, elle passe chez l'ennemi. La Megadrive va pouvoir se vanter de disposer d'une véritable simulation de vol de combat. F-15 Strike Eagle II vous met aux commandes de l'un des chasseurs américains les plus performants à l'heure actuelle. Après la guerre du Golfe, il vient d'être mis à la disposition des Forces de l'OTAN dans le conflit yougoslave. Au cours des missions, vous survolerez l'Europe, le Golfe, le Moyen-Orient, le Viêt-nam, la Libye et même le cercle Arctique. Les objectifs à atteindre n'ont pas changé: destruction de bases ennemies, de dépôts, de lance-missiles et autres porte-avions...

Les six scénarios qui vous seront proposés. Ces missions sont très proches de la réalité.

Aux commandes du F-15, vous allez exécuter des figures acrobatiques qui vous aideront à vous sortir des pièges tendus par la DCA ennemie. La configuration du "tableau de bord" est la même que sur les autres versions: carte des opérations sur l'écran de gauche; au centre, le radar; à droite, les cibles qui sont "lockées", prêtes à être détruites.

En prenant le niveau Rookie (le plus facile), le programme se charge du pilotage de l'avion. En niveau Ace, c'est à vous de prouver que vous êtes vraiment un pilote d'élite.

Les écrans intermédiaires sont de toute beauté.

VERSIONS

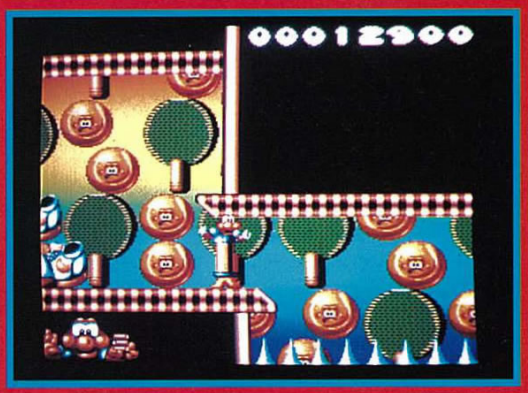
F-15 Strike Eagle existe sur NES (C+ 8 / 60%), Game Boy (C+ 20 / 79%) et Super NES (C+ 20 / 80%).

PREVIEWS

MILLENIUM/OCEAN - SUPER NES

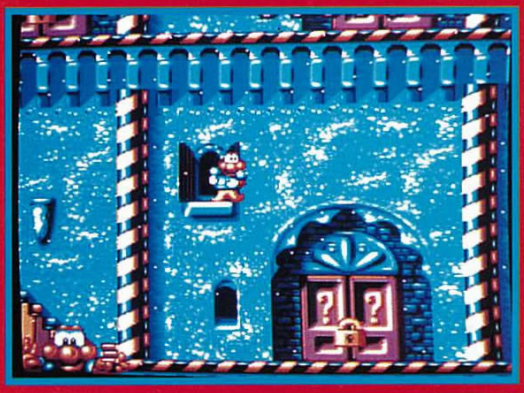
ETE

L'un des héros les plus populaires du monde des consoles arrive sur Super NES et Game Boy. C'est exactement le même jeu que sur Megadrive. L'aquatique animal a la particularité d'étirer son corps jusqu'à plusieurs écrans de hauteur. Il s'accroche aux moindres rebords et peut faire des sauts de grenouille...



Les passages les plus délicats deviennent un jeu d'enfant pour celui qui sait se servir de son corps...

Pour détruire les ennemis, James doit leur sauter dessus à la manière de Sonic et Mario.

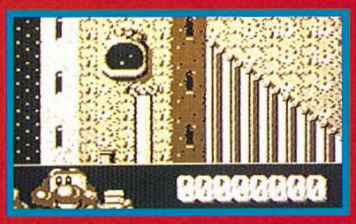


Il faut terminer les niveaux (chacun est symbolisé par une porte) dans un ordre précis pour avoir accès au monstre final.

MILLENIUM/OCEAN - GAME BOY

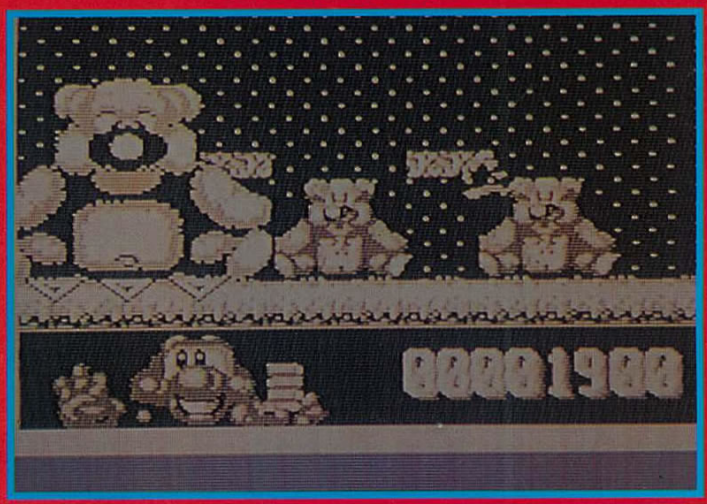
ETE

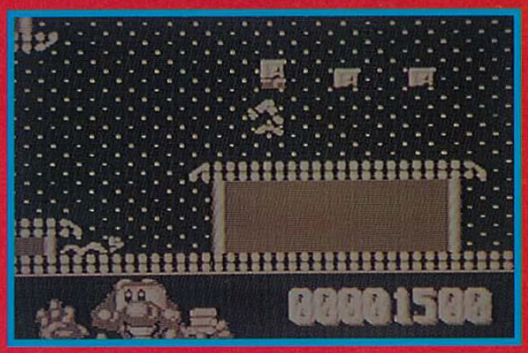
L'espion qui nageait !



La petite bête qui monte, qui monte, qui monte...

Le premier des nombreux monstres de fin de niveau. Ce gros nounours en peluche se déplace lourdement en écrasant tout sur son passage.





Les paquets surprises peuvent en contenir de très mauvaises...

PREVIEWS

BUCK ROGERS

Dans ce décor bucolique, les combats sont toujours aussi violents.

Jim Rogers ou Buck Power ?

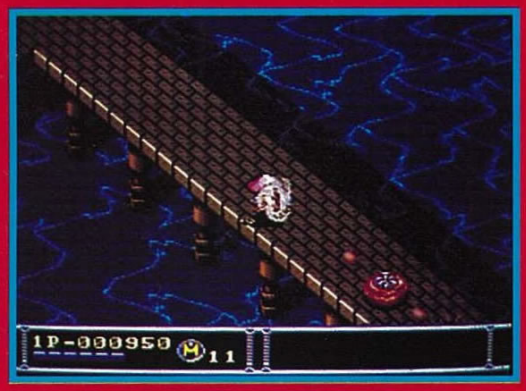
Loriciel poursuit sa route dans le monde de la console. En attendant le test d'International Tennis Tour sur Super Nintendo (à ce propos, il est déjà possible de trouver ce jeu de tennis dans certaines boutiques parallèles MAIS le jeu fonctionne uniquement sur la console japonaise et cette version a un mois de développement de moins que le jeu définitif), voici les premières photos de leurs deux futurs produits. Buck Rogers est un superbe héros qui dispose de huit armes différentes pour nettoyer la planète de tous les mauvais plaisantins. Quant à leur second produit, Arcus Odyssey, c'est l'adaptation du célèbre jeu d'action/aventure sur Megadrive.

Buck Rogers est l'adaptation revue et corrigée de Jim Power sur micro.

Le concept de Super Probotector a fait des petits.

Trois niveaux de beat-them-all et deux de shoot-them-up: Buck n'a pas le temps de s'ennuyer.

ARCUS ODYSSEY



Dans ce jeu, vous pouvez choisir d'incarner un des quatre guerriers partis en croisade contre la cruelle Castomira.

Enfin sur Super Nintendo !

Lors de votre quête, vous pouvez vous faire aider par un second personnage.

COMPUSTORE Games

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel. Informations et nouveautés : Rubrique NEWS. Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.

SUPER NES USA

Console SUPER NES + Péritel + transfo + 1 manette
990 F
1 jeu acheté avec 1 console Super Nes : 1 deuxième manette offerte
Nouveautés ou autres titres nous téléphoner.

ACCESSOIRES

Adaptateur universel US & Jap. 149 F ou 99 F avec 1 jeu acheté	
Capcom CTICK US	690 F
Action Replay pro	450 F
Super Advantage	450 F
ASCII Pad	190 F
Cable Péritel	190 F
Adaptateur secteur	179 F
Dyna One	99 F

JEUX : prix indicatifs à partir de

Dragon Ball Z (II)	690 F
Biométal	650 F
Dead Dance	590 F
Super Baseball 2020 Jap.	590 F
Ranema 1/2 n°2 Jap.	590 F
Super Exaust Heat II Jap.	550 F
Batman Return Jap.	550 F
Adams Family	550 F
Bubsy US	550 F
Car Men Time	550 F
Human GP Jap.	550 F
Ningel Mansel Jap.	550 F
Fatal Fury US	550 F
Valken US/Jap.	550 F
Super Tetris Jap.	550 F
Super Volley-Ball II Jap.	550 F
Soul Blaser US	550 F
Super Star Wars US	550 F
Starfox US	550 F
Super NBA Basketball US	550 F
Alien 3	490 F
Battle Grand Prix	490 F
Contrat 3	490 F
Cool World	490 F
Jimmy Connors US	490 F
Amazing Tennis US	490 F
Wing Commander US	490 F
Blue Brother US/Jap.	490 F
Tiinytoon Jap.	490 F
Best of the Best US	490 F
Magical Quest US	490 F
Road Runner US	490 F
Spiderman X Men US	490 F
Super Mario Kart US/Jap.	490 F
Axelay US ou Jap.	490 F
Out of this World US	490 F
Phalanx	490 F
Pocky et Rocky	490 F
Prince of Persia US/Jap.	490 F
Tortue 4 US	490 F
Sonic Blastman US	490 F
Street Fighter II US	490 F
Super Strike Eagle US	490 F
Terminator	490 F
Terminotor II	490 F
Twin Bee Jap.	490 F
Toys	490 F
Dragon's Lair US	450 F
Joe et Mac 2 Jap.	450 F
Tom et Jerry	450 F
Mec Warrior (Tél.)	
Equinoxe (Tél.)	
Dungeon Master US (Tél.)	
Wolfchild (Tél.)	
Shadowrun(Tél.)	
Superman (Tél.)	
MVP Football (Capcom) (Tél.)	

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des cours du change.

MEGADRIVE

Console MEGADRIVE 2 manettes compil de 3 jeux 990 F

ACCESSOIRES

Pro 2	149 F
Competition pro	189 F
Arcade Power stick	349 F
Action Replay pro	449 F
2 manettes infrarouge	449 F
Menacer	449 F

JEUX

Sonic 2	395 F
La Petite Sirène	395 F
Talespin	395 F
NHL PA Hockey 93	395 F
Alien 3	395 F
Terminator	395 F
Olympic Gold	395 F
Centurion 2	395 F
Rampart	395 F
Cadash	395 F
Splater House 2	395 F
Aquabatic Game	395 F
Street of Rage 2	395 F
Mickey et Donald	395 F
Batman Return	395 F
Terminator 2	395 F
Road Rash 2	395 F
Monaco GP 2	395 F
Team USA	395 F
LHX Attack Shopper	395 F
Captain America	395 F
Crue Ball	395 F
PGA Tour Golf II	449 F
World Cup Soccer (Tecmo)	449 F
Chase HQ II	449 F
James Bond 007	449 F
King of Monster	449 F
Mohamed Ali Boxing	449 F
Tortue Ninja 4	449 F
Tiny Toons	449 F
Fatal Fury	479 F
Flash Back	479 F
Chakan	395 F
Shining Force (Tél.)	
Amazing Tennis (Tél.)	

Pour les news ou autres titres à venir sur marsr appelez-nous.

NEO GEO

Console + Péritel + transfo 1990 F
Console + jeu (jeu imposé) 2490 F

ACCESSOIRES

Memory card	190 F
Manette Néo Géo	390 F

JEUX

Alpha Mission 2	690 F
Magician Lord	690 F
Sengoku	690 F
Base-Ball 2020	690 F
Robot Army	890 F
Eightman	890 F
Trash Rally	890 F
Soccer Browl	990 F
Last Ressort	1 090 F
Mutation Nation	1 090 F
Art of Fighting	1 490 F
Fatal Fury 2	1 490 F
Ninja Commando	1 490 F
Super Side Kick (foot)	1 490 F
Base-Ball Star 2	1 490 F
Sengoku 2	1 490 F
Fire Suplex (Catch)	1 490 F
View Point	1 690 F

Autres informations : nous appeler.

GAME GEAR

GAME GEAR + Compilation de 4 jeux : tennis, foot, columnus, et course de voitures
790 F
Promotion limitée

ACCESSOIRES

Adaptateur secteur	99 F
Gear to Gear	99 F
Loupe	139 F
Master Gear	149 F
Sacoche	199 F
Battery pack	349 F

JEUX

Wimbledon	250 F
Sonic 2	250 F
Prince of Persia	250 F
Alien 3	250 F
Tasmania	250 F
Indiana Jones	250 F
Batman Returns	250 F
Space Invader	250 F
Spiderman	250 F
Terminator	250 F
Olympic Gold	250 F
Kick off	250 F
Senna GP	250 F
Shinobie 2	250 F
Street of Rage	250 F
Vampire	250 F

Autres titres nous appeler.

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. **FERMÉ LE LUNDI AU MOIS DE MAI.** Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

ENTREGUILLEMETS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES ET DES DATES DE SORTIES. LES MARQUES CITEES SONT DES MARQUES DEPOSEES.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO Geo ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐
Contre remboursement (+35 F) ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

QUELQUES INDICATIONS : *en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.*

C + 05/93

PREVIEWS

B.O.B.

EA/LUDI GAMES - SUPER NES

juin

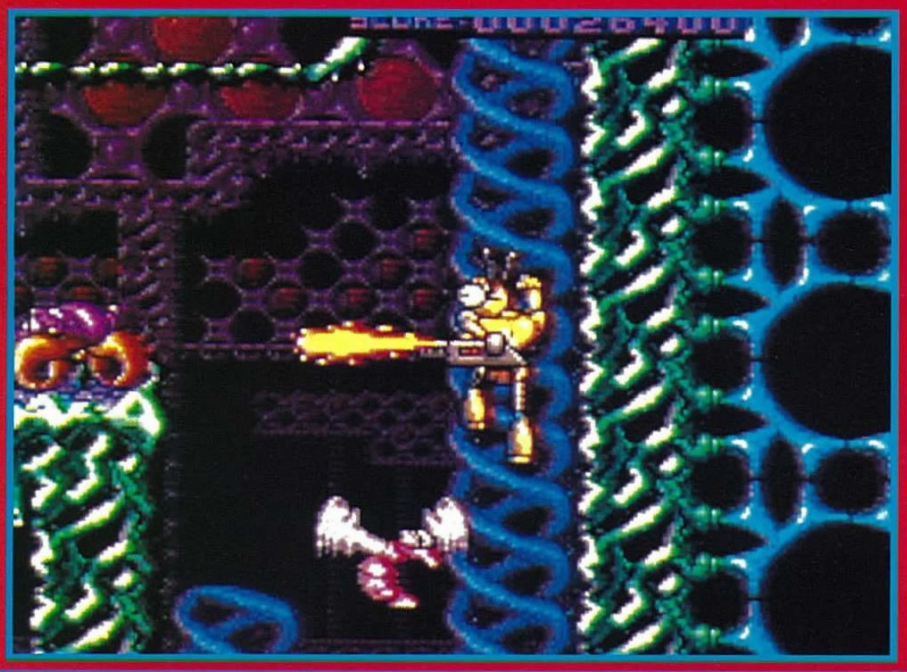
B.O.B. est un produit Electronic Arts distribué par Ludi Games. Il met en scène un robot dont l'apparence est proche de l'humain. Amoureux d'une créature de rêve, il a rendez-vous avec elle. Malheureusement, sur le chemin, il devra se battre contre des extra-terrestres de tout poil à travers quarante-cinq niveaux. Il dispose de six armes différentes et parfois d'une hélice qui lui permet d'atteindre les plus hautes passerelles. Son voyage galactique pourra aussi se dérouler à bord de vaisseaux spatiaux. L'humour est un facteur important du jeu, et l'action ne faiblit jamais.

Le voici, notre héros pixélisé. Il court rejoindre sa copine. Aura-t-elle la patience de l'attendre ?

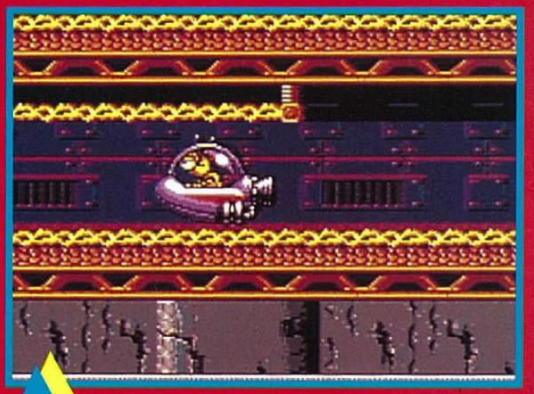
Un monstre de fin de niveau à vous faire froid dans le dos. B.O.B. est équipé de son lance-flammes pour réchauffer l'atmosphère.

B.O.B. le "bô" robot

Le lance-flammes ou le lance-missile ? B.O.B. n'aura que l'embarras du choix pour exterminer les insectes, les robots et autres animaux mécaniques.



Un petit saut pour B.O.B.



Voyage à travers des niveaux futuristes.

WORLD HEROES 2

ADK - NEO GEO

juin

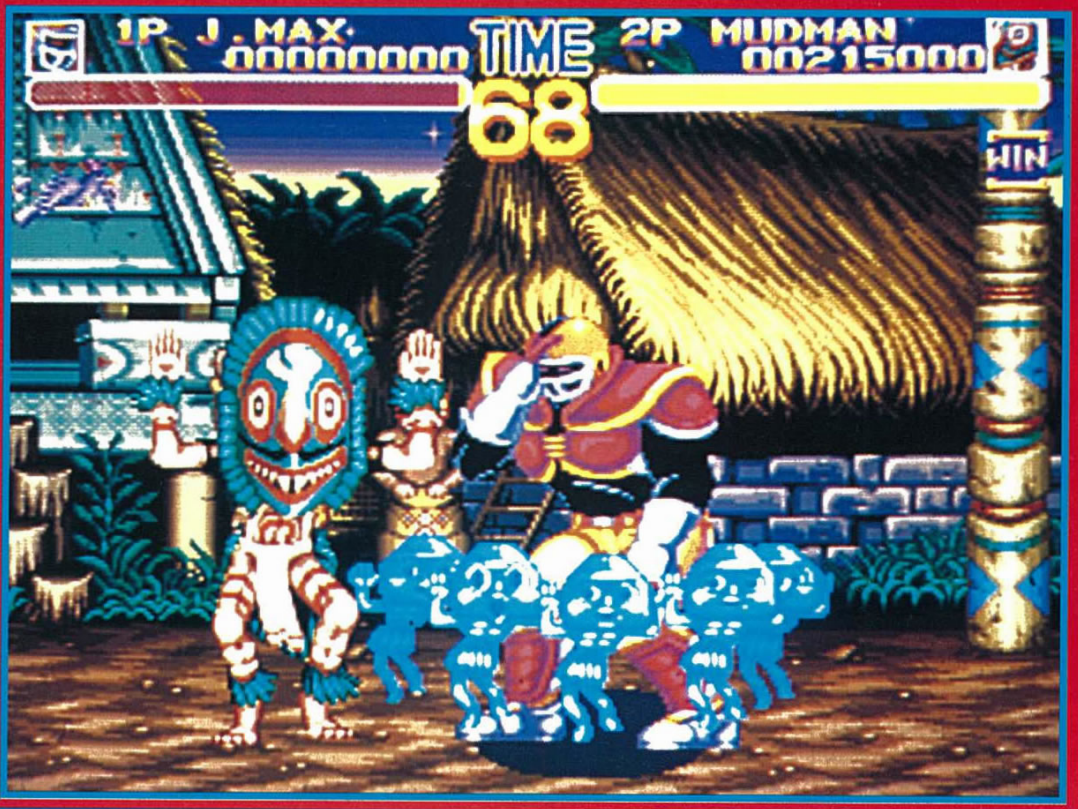
PREVIEWS

Anoël 92, arrivait sur Neo Geo le premier volet de World Heroes. Ce jeu avait enthousiasmé toute la rédaction: Marc, après avoir joué avec Dragon, se prenait pour Bruce Lee, Sam préférait étouffer ses ennemis avec les pognes géantes de Rasputin, Robby s'amusait à envoyer des décharges électriques avec Broken... Bref, la rédac' devenait zinzin. Un jeu d'une telle intensité méritait une suite! La voici: Guillemot International nous prévoit une sortie de World Heroes II sur Neo Geo pour le mois de Juin. Cette nouvelle version comporte énormément de nouveautés. Nous disposons maintenant de quatorze combattants, au lieu de huit dans la version précédente. On peut aussi souligner l'apparition de nouveaux décors, de nouvelles musiques et de coups spéciaux supplémentaires, parfois étonnants.

Jane combat contre un nouveau protagoniste: Captain Kid.

Le footballeur américain a intérêt à se méfier de la petite tribu qui l'encercle, dirigée par Mudman le sorcier.

Heal the world !



J. Max versus Mudman: deux nouveaux. On a toujours droit à une voix digitalisée sympathique qui présente le combat...

J. Carn contre Mudman. Il ne vous reste plus que dix secondes et J. Carn semble en mauvaise posture.

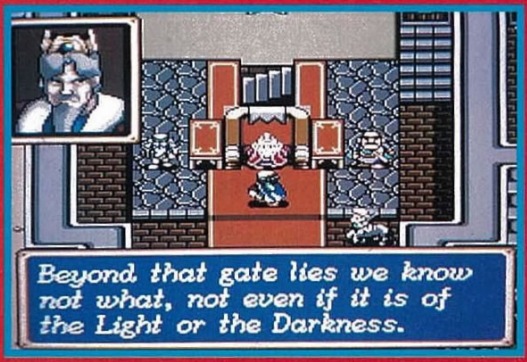
SHINING FORCE™

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

SONIC/CLIMAX - MD

fin juin

Voici enfin en anglais Shining Force, la suite tant attendue de l'excellent Shining in the Darkness. Le système de jeu a complètement changé par rapport au premier épisode. Très stratégique, Shining Force est en fait proche du génial Warsong tout en conservant l'ergonomie de Shining in the Darkness. Un cocktail explosif pour un jeu qui oscille entre wargame et jeu de rôle. Le jeu se compose essentiellement de combats, liés entre eux par des séquences d'exploration à la Phantasy Star III. Durant les batailles, vous déplacez un groupe d'aventuriers sur un terrain vu en 3D isométrique. Les personnages sont définis selon des caractéristiques simples (force, vitesse, niveau d'attaque et de défense) et une profession (guerrier, mage, archer...). A chaque coup porté, on a droit à une séquence montrant les deux protagonistes en action. Shining Force s'annonce démentiel : ce sera sûrement le meilleur jeu de rôle sur Megadrive. Quand on pense que les Japonais jouent déjà à Landstalker, la suite de Shining Force...

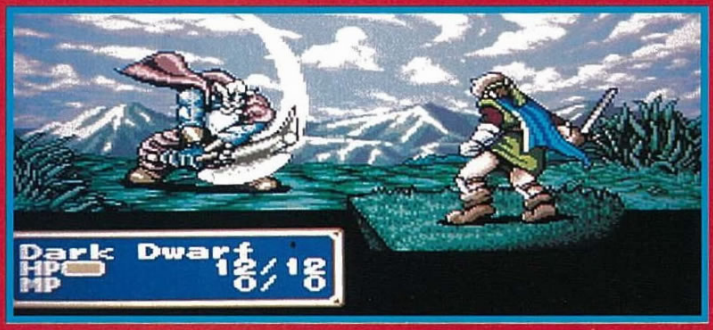


Entre chaque combat, des séquences de jeu proches de Phantasy Star III permettent de discuter, d'acheter des objets et d'explorer des donjons.

Mieux que Warsong et Shining in the Darkness réunis !

Une séquence de combat : la partie ombragée représente la zone de déplacement d'un personnage (comme dans Warsong). Les combats sont très stratégiques. Quel délice !

Tao la magicienne vient de se faire guérir par Luke le prêtre. On reconnaît la petite fée du premier épisode.



Chaque affrontement donne droit à une séquence de combat superbe (mais courte). Visuellement, Shining Force est beaucoup plus beau que son prédécesseur.

C'est vous, le héros, au premier plan ! Le nain est redoutable d'apparence, mais facile à battre.

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée - Carte envoyée par courrier

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

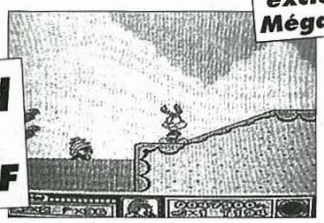
Promotion exclusive Mégacarte

TECMO BASKETBALL
Super Nintendo
~~649F~~ **495F**

TURTLES NINJA IV
Mégadrive
~~395F~~ **345F**

Promotion exclusive Mégacarte

Promotion exclusive Mégacarte

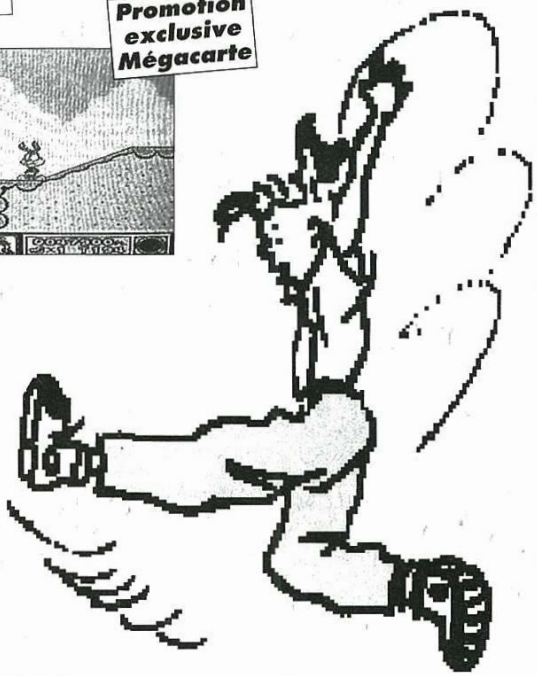


TINY TOON
Gameboy
~~269F~~ **225F**

NOUVEAU sur 3615 MICROMANIA
- **Plus de vie !**
- **Plus d'énergie !**
- **Plus de Gameplay !**

avec les meilleurs codes* de vos jeux favoris pour votre Action Replay.

* Codes Action Replay Super Nintendo, Mégadrive, Gameboy.



MICROMANIA

Important : Les cartouches Super Nintendo de cette page fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.
Important : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 93.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00**
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

007 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

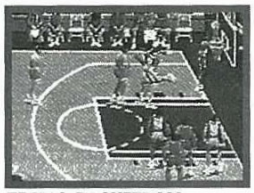
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

SUPER NINTENDO

LE TOP 5 MICROMANIA

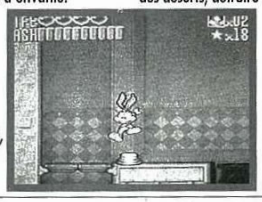
STAR FOX
A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox Mc Cloud, le meilleur pilote de l'univers et secourez la planète Corneira, que l'empereur Andross a envahie.

SUPER STAR WARS
Un jeu d'un autre monde : La Référence. Super star wars, c'est 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire ...

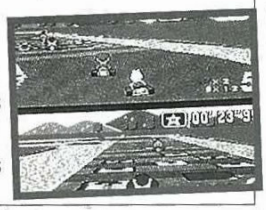


TECMO BASKETBALL
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



SUPER MARIO KART
Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle : 20 circuits pour tester vos talents de pilote!



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA

LES ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

L'ADAPTATEUR AD 29 pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo Française — **99F**

LA " CITY" — **399F**
Retrouverez toutes les sensations de L'arcade. Compatible avec la Super Nintendo Française et la Megadrive, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions...

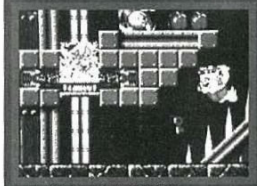
PRO PAD SV 334 Super Nintendo — **159F**
Manette transparente possédant toutes les options d'un bon control pad pour votre Super Nintendo

GAME COMMANDER — **195F**
Control pad pour super nintendo (options ralenti, tir normal, tir rapide (24 tirs par seconde) et tir automatique.

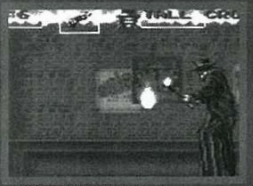
ACTION REPLAY PRO SUPER NINTENDO — **499F**
Plus de vie, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des Jeux. Fait fonctionner les cartouches import.

EXTENSION CORD — **59F**
Rallonge pour manette de 2 mètres

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

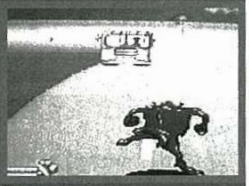


THE LOST VIKINGS
3 Vikings perdus dans un dédales de plateformes. 37 niveaux délirants bourrés de casse-tête. Des situations humoristiques géniales et la possibilité de jouer à 2.



BATMAN RETURNS
Des combats contre "Penguin" et "Catwoman" en 3D, les Armes spéciales de Batman, tous les ingrédients de Batman au rendez vous !

FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !



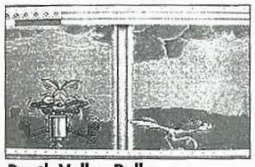
TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous.

LES JEUX DE COMBAT

Best of Best Karaté
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

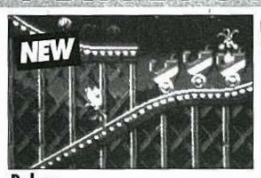
Brawl Brothers (Rival Turf 2)
Il s'agit ni plus ni moins de Rival Turf 2 ou Rushing Beat 2, un superbe je de combat sur 4 niveaux et 3 niveaux de difficulté. Une action intense, des coups jamais vus!

LES JEUX DE PLATEFORME



Death Valley Rally
Beep -Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire!

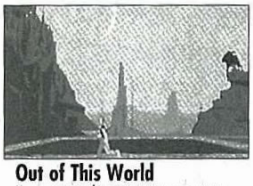
Magical Quest
Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie..



Bubsy
Vous incarnez un chat complètement fou: il ne connaît aucune discipline. il devra parcourir des clairière regorgeant de passages secrets, des fêtes foraines , des carrières....

Addams Family 2
La famille de Gomez vit à nouveau des aventures extraordinaires. Pugsley doit retrouver 6 objets magiques que sa soeur Wednesday a cachés dans la maison. Drôle, rapide et haut en couleur...

LES JEUX D'AVENTURE

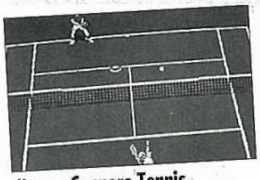


Out of This World
Une aventure démente qui vous projete dans un monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant...

Prince of Persia
Votre bien aimée a été enlevée; à vous de la retrouver: dans de superbes décors explorez,évitez les pièges,trouvez les bons passages.

LES SIMULATIONS DE SPORT

NHLPA Hockey 93
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!



Jimmy Connors Tennis
Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs types de surface !

PGA Tour Golf
Le mode 7 de la super nintendo au service du golf. Chaque swing que vous tenterez vous fera palpiter grâce à l'animation excellente de ce jeu.

LES JEUX D'ARCADE

Spiderman Vs X Men
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...

Turtles Ninja 4
La Statue de la Liberté a disparu!!L'adaptation de ce jeu d'arcade est simplement fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja: Kowabunga !!!

Terminator
Vous incarnez Kyle Reese, votre but : protéger Sarah Conner à tout prix. Trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator sur 4 niveaux de jeu futuristes

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay.

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

SUPER NINTENDO

La "DYNA" ~~149F~~ 129 F

*Pulvérisez tous vos scores avec cette manette **hyper ergonomique** pour la Super Nintendo.*
***En plus** de toutes les caractéristiques du Control Pad d'origine, elle possède des **switchs** de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.*

PLUS DE 100 TITRES SUPER NINTENDO A PARTIR DE 199 F

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

PROMOTIONS SUPER NINTENDO

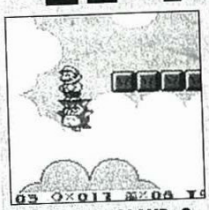
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

Spanky's Quest	~~499F~~	199F
Faceball 2000	~~499F~~	199F
Dinocity	~~499F~~	249F
Imperium	~~499F~~	249F
Final Fantasy Myst. Quest	~~499F~~	395F
Robocop 3	~~499F~~	349F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	349F
Strike Gunner	~~499F~~	349F
Rampart	~~499F~~	349F
Earth Defense	~~499F~~	349F
Race Drivin	~~499F~~	399F
Pitfighter	~~499F~~	349F
James Pond Jr	~~449F~~	349F

MICROMANIA

GAMEBOY

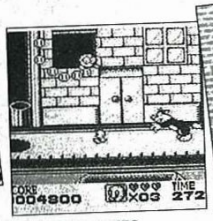
LE TOP 5 MICROMANIA



SUPER MARIOLAND 2
18 niveaux de folie. Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants pour arriver jusqu'à l'ultime combat !

LEMMINGS
Ca y est les Lemmings sont sur votre gameboy. Il faut avoir les nerfs bien accrochés et faire preuve d'une grande logique pour réussir à faire traverser les 100 niveaux à ces petits êtres à chevelure verte.

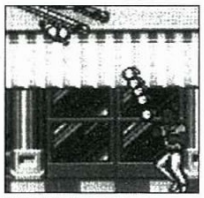
BEST OF BEST
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



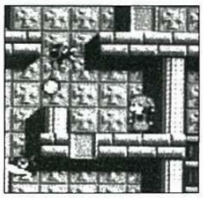
LOONEY TUNES
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig.. dans 7 histoires!

BC KID
Explorez un monde incroyable, peuplé de monstres et de pièges redoutables, où vous rencontrerez l'enfant le plus endurci de tous les temps préhistoriques !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



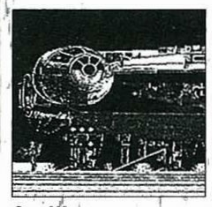
L'ARME FATALE
Affrontez avec vos amis, les trafiquants de drogue, les terroristes, la mafia. Vous aurez des décisions rapides et importantes à prendre.



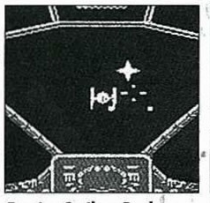
MILON'S SECRET CASTLES
Vous incarnez Milon, et en utilisant des instruments de musique ainsi que divers objets vous pourrez délivrer la Reine Eliza.

NEW CHESSMASTER
Chessmaster offre 16 niveaux de difficulté, et une multitudes d'options ainsi qu'une qualité de jeu exceptionnelle. New Chessmaster, c'est encore mieux!

LES JEUX D'ARCADE

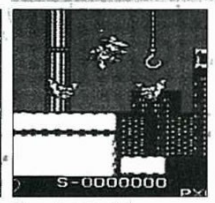


Star Wars
Pilotez ton Aile volante au coeur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.



Empire Strikes Back
La Suite passionnante du N° 1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.

LES JEUX DE PLATEFORME

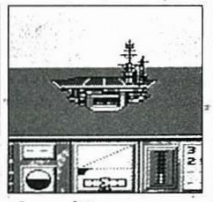


Darwing Duck
Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres !

Talespin
Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

Adventure Island 2
Tina a été enlevée. Aidez HIGGIN'S à la retrouver parmi les 8 îles de l'archipel. Faufilez-vous parmi les escargots baveux, les serpents à sonnette et les araignées velues grâce à votre skateboard et vos Amis les dinosaures.

Tiny Toon
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques et passionnantes.



Turn and Burn
Une superbe simulation de vol sur Gameboy. A bord d'un F 14, vous allez affrontez des MIG 27, MIG 29, A6 Intruder ... Des combats aériens terribles et d'une réelle intensité.

LES SPORTS

Double Dribble
Le 1er jeu de basket où vous jouez toute l'équipe de 5 joueurs par Konami ! Smash , Reverse, Slam Dunk, une simulation proche de la réalité !

Ferrari GP Challenge
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix

STRATEGIE

Populous
Vous êtes un être suprême, vous contrôlez les forces élémentaires , les tremblements de terre, les inondations,...Vous contrôlez le monde...

LES ACCESSOIRES GAMEBOY

NEW HANDY BOY — 349F
Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome

LIGHT MASTER — 99F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

ADAPTATEUR secteur Spécial Gameboy — 99F

ACTION REPLAY PRO GAMEBOY — 349F
Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.

ACCUMULATEUR GAMEBOY — 249F
Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.

ETUI GAMEBOY — 89F

LOUPE + GAMELIGHT — 129F

ADAPTATEUR AUTO — 99F

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandaï Nintendo

LES NOUVEAUTES D'ABORD

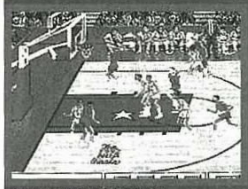
La Console Mégadrive

895F

+ 3 jeux (Super Hang On + World Cup Italia + Columns)
+ 2 manettes

SUPER HANG ON — WORLD CUP ITALIA — COLUMNS

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



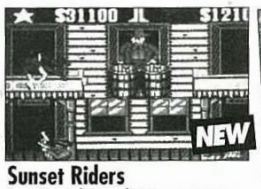
BULLS VS BLAZERS
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

AMAZING TENNIS
3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

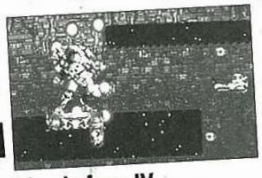
FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !

MICK AND MACK / GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack sont deux petits personnages qui vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.

LES JEUX D'ARCADE



Sunset Riders
Vous êtes un chasseur de prime : vous partez à la recherche de bandits trés agressifs. Vous traverserez des réserves indiennes, une ville, ferez un voyage dans un train...



Thunderforce IV
La perfection des shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur !

EX Mutant
Une action comme seuls les mutants peuvent en offrir ! Vous incarnez un ex mutant, et devez libérer des ex mutants prisonniers de mutants.

LE TOP 5 MICROMANIA

FATAL FURY
À 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !

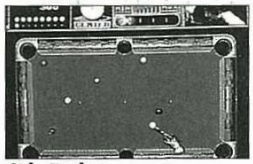
TURTLES NINJA 4
Le super jeu d'arcade qui fait fureur dans les salles sur votre console préférée. L'adaptation est simplement fabuleuse. Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja : Kowabunga !!!

ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

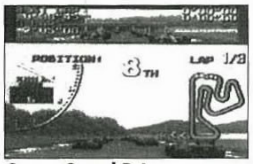
STREET OF RAGE 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques : puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !

ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

LES JEUX DE SPORT



Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.



Senna Grand Prix
La suite de l'excellent Super Monaco GP.Dans cette course de formule 1 vous aurez le choix entre 19 circuits et 3 boites de vitesse.

PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 fois meilleure que le premier PGA.

NHLPA Hockey 93
Le nouveau NHL Hockey avec de nouvelles fonctions. 500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts, 2 équipes supplémentaires, de vraies blessures !

Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football ! ! Le nec plus ultra en matière de football ! !

European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat

LES JEUX DE STRATEGIE

Powermonger
Dirigez le monde! Vous régner sur des centaines d'habitants dans un monde vivant. Inventez des armes, épiez vos ennemis et menez vos amis sur les sentiers de la gloire!

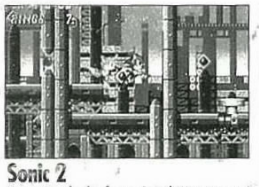
Megalomania
Conduisez votre armée vers une victoire totale à travers différentes époques.Les texte à l'écran et les voix digitalisées tout en français en font un must.

Lemmings
Il faut avoir les nerfs bien accrochés et faire preuve d'une grande logique pour réussir à faire traverser les 100 niveaux aux Lemmings sans cervelle.

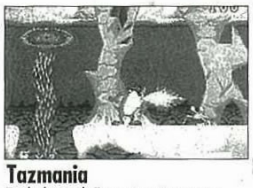
LES ACCESSOIRES MEGADRIVE

Le Megastick	249F	Cable Péritel Megadrive	175F
La Pro Pad SV 434	159F	Adaptateur Secteur universel	175F
Extension Cord (Rallonge pour manette)	49F	La City	395F
Menacer	499F	Action Replay Pro	499F
Adaptateur 8Bits/16Bits	295F		

LES JEUX DE PLATEFORME



Sonic 2
Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard qui bien qu'il soit moins rapide n'en est pas moins futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2.



Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous.

Tiny Toon
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

James Bond 007
4 niveaux d'action rapide et infernale vous attendent. Vous devrez affronter tous les anciens ennemis de Bond dans une course pour sauver le monde !

Mickey et Donald
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !

Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis(lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles.

MEGADRIVE

Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive.

Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F

PLUS DE 100 TITRES MEGADREAM A PARTIR DE 149 F

PROMOTIONS MEGADRIVE

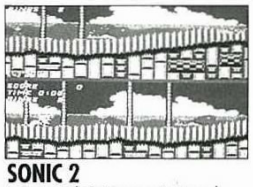
(Dans la limite des stocks disponibles)

Super Fantasy Zone	~~395F~~	249F
Gynoug	~~395F~~	149F
Wonderboy 3	~~395F~~	199F
Slime World	~~395F~~	199F
Strider	~~395F~~	199F
Shadow Dancer	~~449F~~	199F
Super Hang On	~~395F~~	215F
Moonwalker	~~395F~~	215F
World Cup Italia	~~395F~~	215F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
Last Battle	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~395F~~	215F
Golden Axe 2	~~449F~~	249F
Cadash	~~395F~~	249F
Risky Woods	~~395F~~	249F
Predator 2	~~395F~~	249F
Terminator	~~395F~~	299F

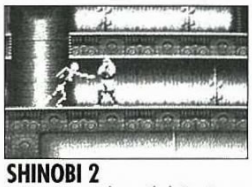
MICROMANIA

GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA



SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !!



SHINOBI 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elémentaires.

TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon!

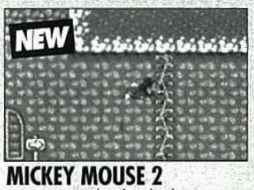
PRINCE OF PERSIA
Des passages secrets, des pièces fantastiques, des adversaires violents et des potions magiques.

STREET OF RAGE
Deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville d'un affreux syndicat du crime !

795F

La Gamegear
+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge)
+ la Sacoche Micromania GRATUITE

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des chateaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouets.

TALESPIN
Un superbe jeu de plateforme ayant pour héros le célèbre Baloo.

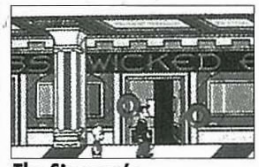
PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des stocks disponibles)

Putter Golf	~~215F~~	149F
Slider	~~245F~~	149F
Pengo	~~215F~~	149F
Solitaire Poker	~~245F~~	149F
Woody Pop	~~215F~~	149F
Dragon Crystal	~~245F~~	149F
Chessmaster	~~245F~~	149F
Fantasy Zone	~~245F~~	149F
Halley Wars	~~245F~~	149F
Golden Axe	~~269F~~	199F
Smash TV	~~269F~~	99F

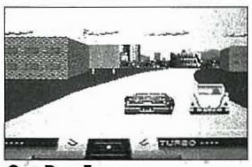
LES JEUX DE PLATEFORME

Indy Last Crusade
Trouvez la croix de Coronado cachée quelque part dans un labyrinthe de caves sinistres.

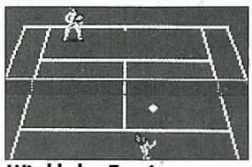


The Simpson's
Des monstres visqueux et dégoûtants envahissent les corps humains !

LES SIMULATIONS DE SPORT



Out Run Europa
Préparez vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !



Wimbledon Tennis
Smash aériens, services canons, passings shots!, un mode d'entraînement et 4 tournois.

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear	99F
BIG WINDOW Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.	149F
LE WIDE MASTER Agrandit l'écran de votre Gamegear	79F
Adaptateur Cartouche MASTER SYTEM GAMEGEAR Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear	99F
Action Replay Pro Gamegear	399F NEW

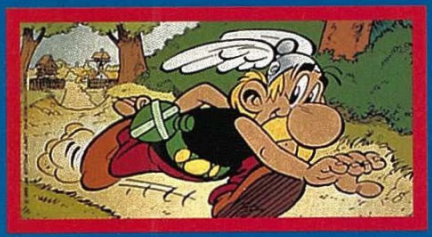
Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

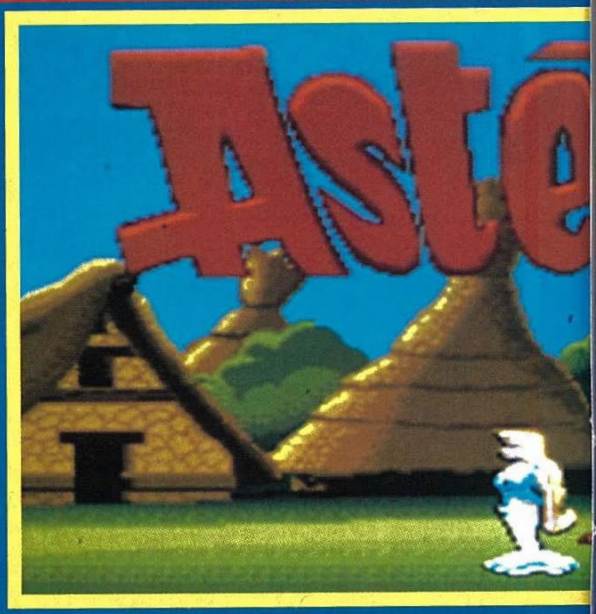
VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD

SALON





Parmi les jeux marquants présentés à l'ECTS, le nouveau plates-formes d'Infogrames: Astérix. Les aventures comico-historiques du petit Gaulois Astérix et de son alter ego "légèrement" enveloppé, Obélix, vont faire des ravages sur Super Nintendo et Game Boy. Obélix vient d'être enlevé par les Romains, et c'est Astérix qui se porte volontaire pour retrouver son (gros) ami. La sortie en France est prévue pour le début de l'été.

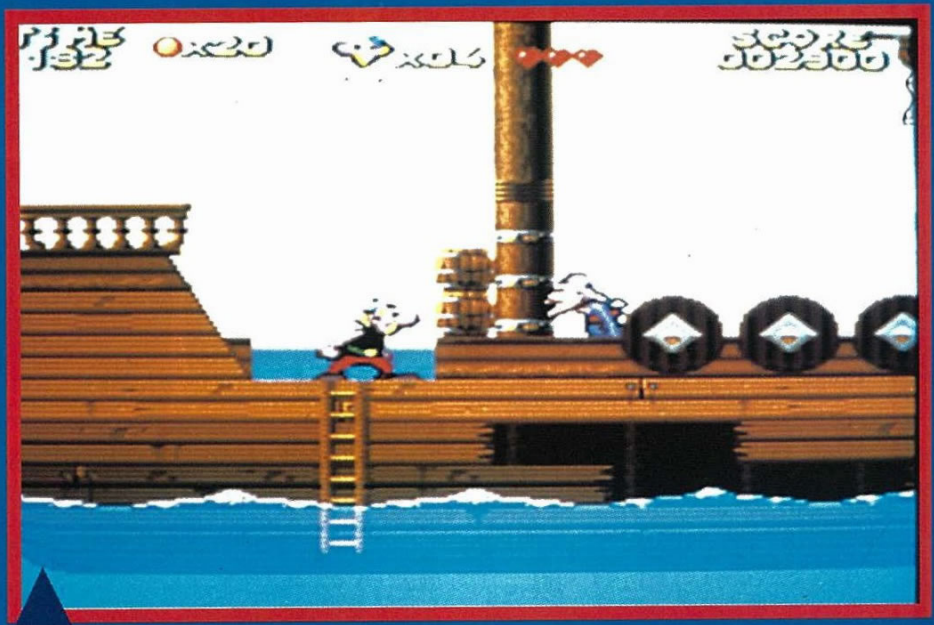
Dans la forêt qui entoure le village gaulois, il est fréquent de tomber nez à nez avec son repas. Ce sanglier va regretter d'être sorti tout seul.

Courageux mais pas téméraire: le soldat qui se planque derrière son bouclier regrette le jour où il s'est engagé dans la plus puissante armée du monde.

HISTOIRE D'U

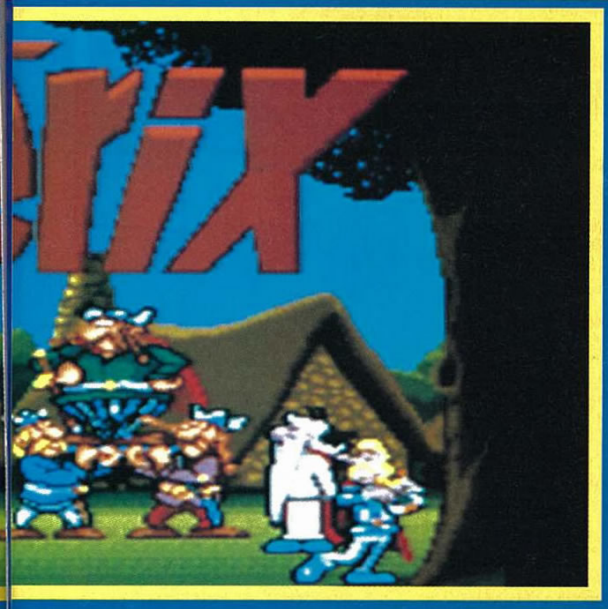
C'est en 1959 que la revue "Pilote" ouvre ses pages aux héros gaulois créés par René Goscinny (scénariste) et Albert Uderzo (dessinateur). Les deux compères ont écrit ensemble plus de 20 albums qui ont connu un succès grandissant. Les aventures d'Astérix le Gaulois ont été vendues à plus de 200 millions d'exemplaires à travers le monde, et traduites dans les principales langues, même

On se croirait au parc d'attractions Astérix. Ces montagnes romaines sont faites pour les valeureux Gaulois qui n'ont peur que d'une chose: que le ciel leur tombe sur la tête!



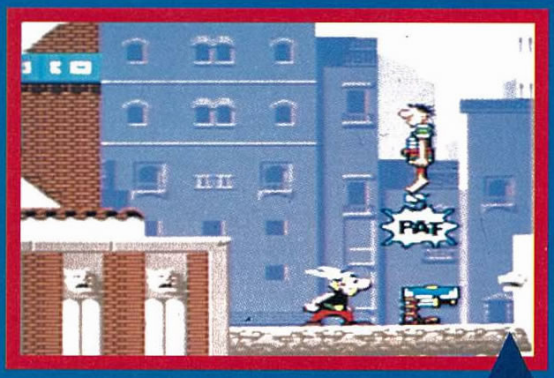
Une histoire d'Astérix sans une rencontre avec les pirates est inconcevable. Il va encore leur falloir se jeter à l'eau pour éviter que le bateau ne soit coulé...

SALON



UNE LEGENDE

en catalan, basque, islandais, gaélique et latin... Une récente étude de la Sofres révèle l'énorme popularité de ce héros en France. Il arrive en tête devant Tintin, Mickey, Lucky Luke, Donald et Gaston Lagaffe. Un parc d'attractions a même été ouvert il y a quelques années au nord de Paris. Infogrames offre une entrée gratuite dans ce temple d'Astérix pour chaque cartouche achetée.

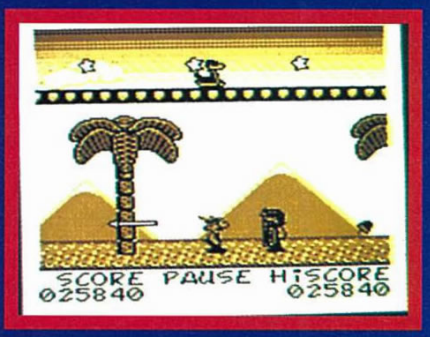


La fusée Ariane vient de décoller! Les sandales du pauvre Romain ne font pas partie du voyage!

Pour sauver son copain, Astérix doit explorer quatre mondes composés de douze niveaux. Le temps joue contre lui.

ET LA VERSION GB...

Astérix en lutte avec une guêpe: ce n'est pas forcément le plus costaud qui gagne. Il faut être vif et précis dans ses coups.



A ma gauche, le petit Gaulois, bourré de potion magique. A ma droite, un légionnaire, qui va bientôt connaître les affres de la cohabitation.

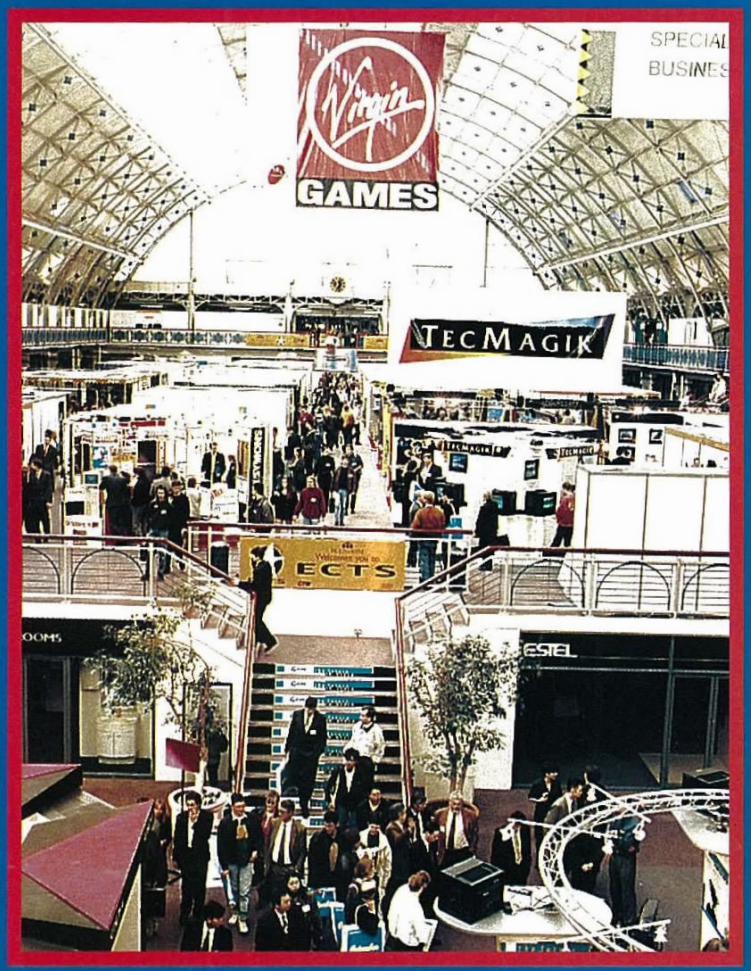
Astérix marchant sur les eaux. La foi en ce qu'il croit être juste (chasser les Romains de son pays) lui donne des ailes!

C'est la fin de l'aventure. Obélix vient d'être libéré par Astérix. Et, comme d'habitude, tout cela va se terminer devant un gigantesque banquet!

L'EUROPE ET LES

Comme chaque année, se sont réunis à Londres les principaux acteurs de l'industrie des jeux vidéo en Europe. Il y avait, bien sûr, les éditeurs de jeux, tant sur ordinateurs que sur consoles, mais aussi les distributeurs de tous les pays de la CEE, curieux de voir les produits qu'ils commanderont dans quelques mois pour les proposer au public. On pouvait voir également quelques éditeurs japonais qui traînaient dans les allées du salon à la recherche de distributeurs ou de produits occidentaux à distribuer au Japon. Enfin, on pouvait rencontrer, évidemment, les représentants des différents magazines dédiés aux consoles et ordinateurs, qui se pressaient dans les allées, alléchés par les nouveaux jeux présentés. Malgré une orientation internationale, avec la présence d'éditeurs nippons et américains, les Européens étaient les plus nombreux et, parmi ceux-ci, les Anglais étaient les plus représentés de la Communauté.

Cette année encore, pas de cartouche sublissime, pas de trace du jeu de l'année (et encore moins de la décennie) car, la plupart du temps, les éditeurs réservent la primeur de leurs meilleurs jeux pour le CES, un salon beaucoup plus important qui se déroule aux Etats-Unis. Les jeux présentés dans ces pages ne sont guère nombreux. En effet, la plupart des éditeurs se contentaient de montrer pour la énième fois des jeux dont on parle déjà depuis des lustres! Les titres qui suivent sont soit nouveaux, soit bénéficient d'importantes améliorations depuis une précédente version.



PSYGNOSIS

Psygnosis est un des éditeurs les plus innovateurs. A côté de recherches sur les jeux de demain, très fortement orientés CD-Rom et à base d'images de synthèse, cet éditeur confirme son intérêt pour ce qui marche le mieux dans le marché ludique actuel, à savoir les consoles! DRACULA, basé sur le film de Coppola, a bien progressé depuis le dernier CES. Autant la version Mega CD du CES était plutôt décevante, autant celle qui était montrée à l'ECTS était très intéressante. A chaque fois que l'on pénètre dans une nouvelle pièce du château, une animation nous permet de voir la pièce en 3D tourner sur elle-même d'une manière époustouflante. Il s'agit d'un jeu d'action. A fur et à mesure que vous progressez, vous devez éviter toutes sortes de pièges et affronter fantômes, goules et squelettes...

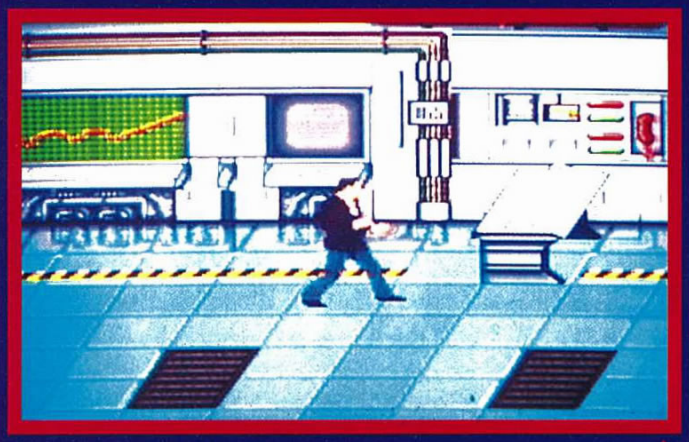
Dracula (MCD).

JEUX VIDEO

TECMAGIK

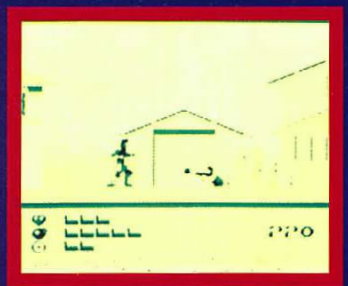
Tecmagik est un éditeur résolument console, qui, après avoir pratiqué une politique axée sur les machines de Sega, a décidé de se tourner aussi vers la 16 bits de Nintendo. Sur ces machines étaient annoncés SYLVESTER et TWEETY, ou Titi et Gros Minet. Adapté du dessin animé, il met en scène Gros Minet qui passe son temps à pourchasser Titi à travers toute le maison de grand-mère! PINK PANTHER, ou la Panthère rose, est également inspiré directement du célèbre dessin animé, lui-même basé sur le film de Peter Sellers. Enfin, une autre cartouche est également prévue pour la Super Famicom. Inspirée des films d'un professionnel des arts martiaux, Steven Seagal, elle prend place dans un futur sombre où une méga-corporation a pris le contrôle du monde. Incarnant Seagal, vous luttez contre les sbires des despotes.

Pink Panther (SFC).



Steven Seagal (SFC).

STORM



Lawnmover Man II (GB).

Cet éditeur est en train de mettre la dernière main à l'adaptation d'un film, "Lawnmover Man II", qui n'est pas encore sorti sur nos écrans. Deux versions sont en cours de développement, une pour la Megadrive et l'autre pour la Super Famicom. Des versions Master System, Game Gear et Game Boy sont également prévues.

INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

36 70 21 01

TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !

POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !

36 68 21 01

TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf... !

Plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTE LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

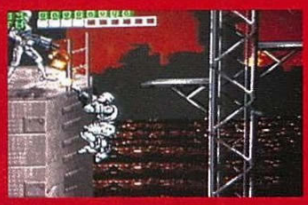
Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute.
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

NEWSTELEMEDIA CODE MEDIA : 161

L'EUROPE DES

ACTIVISION

Robocop Versus Terminator met en scène les aventures de Robocod au pays des Terminator. Gros flingues et grenades sont au programme!



Robocop vs Terminator (SFC).

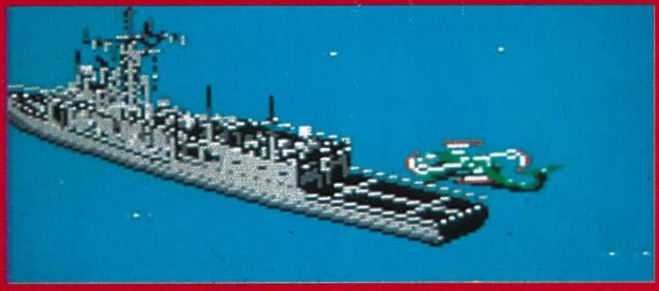
DOMARK

Desert Strike (SMS).

En juin, les possesseurs de Megadrive pourront s'essayer à MIG 29, la dernière simulation de vol du moment.
Cette simulation du dernier chasseur mis au point par l'URSS utilise des animations polygonales. INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE devrait être disponible dans toutes les bonnes boulangeries à partir du mois de juillet. A réserver aux amateurs de rugby! Domark persévère dans le domaine des simulations avec Formula 1 Champions. Vous avez toujours rêvé, comme Robby, de ridiculiser Prost et de mettre la pâtée à Senna: cette cartouche va vous permettre de progresser dans l'art difficile de ne-pas-planter-des-caisses-qui-coûtent-plusieurs-millions-de-zlotys-dans-les-tournants! Ce jeu sera également commercialisé sur Game Gear et sur Master System au mois d'août. DESERT STRIKE est prévu pour septembre sur Master System.

International Rugby (MD).

Mig 29 (MD).



Desert Strike (GG).

DANS LA SERIE "CIRCULEZ, Y'A QUELQUE CHOSE A VOIR!"

Certains éditeurs de jeux — les bougres — sont quelque peu taquins! A chaque salon, il y en a toujours un ou deux qui nous montrent un jeu mais qui interdisent d'en prendre des photos, ou, pire, qui déclarent avoir un nouveau jeu mais ne pas pouvoir nous le montrer!
Voici donc le Top Editeur Taquin (T.E.T.) de ce salon!

- Virgin avec un jeu superbe, Le Livre de la jungle, pour MD, mais "top secret", donc pas (encore) de photos.
- Gremlins avec une série de jeux pour Megadrive et SFC. On pouvait voir notamment une simulation de voitures de courses (Williams Renault Grand Prix) et un un jeu basé sur le groupe de zazou Madness et la version de ZOL sur consoles. Les fabuleuses musiques de ce groupe composent la bande-son du jeu.
- Ocean, enfin: "On peut rien vous montrer mais on est en train de faire un truc qui va révolutionner l'industrie des petits Mickeys animés", autrement dit la version console de JURASSIC PARK.

JEUX VIDEO

CORE

Son of Chuck (MD).

La suite de Chuck Rock, SON OF CHUCK, était présentée lors du salon. Les mêmes principes ont été conservés : animations rigolotes et soignées, décors préhistoriques... THUNDERHAWK est une simulation d'hélicoptère pour Mega CD, assez rapide mais manquant un peu de relief !

ThunderHawk (MD).

UBI

Sur le stand Ubi, on pouvait jouer à une nouvelle version de HUMAN GRAND PRIX. Ubi a demandé à l'éditeur japonais de modifier plusieurs éléments du jeu afin d'en améliorer la jouabilité.

ACCOLADE

Cet éditeur annonçait la disparition de son label console, Ballistix, pour ses prochains jeux 16 bits. Ces derniers sortiront désormais directement sous la marque Accolade. Rien de très nouveau chez eux puisque la plupart des jeux présentés l'avaient déjà été lors du dernier CES au mois de janvier.

SUPER NINTENDO

Jeux fonctionnant uniquement avec adaptateur

TOP ACTION

ADDAM'S FAMILY II	475
BLUES BROTHERS	495
STAR FOX	495
STAR WARS	495
TERMINATOR	445

TOP BASTON

DEAD DANCE	595
DRANGONBALL Z II (JAP)	625
FATAL FURY	495
RANMA 1/2 II (JAP)	625
SONIC BLASTMAN	445

AMAZING TENNIS	390	POPULOUS	345
ANOTHER WORLD	390	PRINCE OF PERSIA	390
AXELAY	390	PRO ACTION REPLAY	445
BATMAN RETURNS	445	PRO QUARTERBACK	445
BILL LAIMBER'S BASKET	290	ROBOCOP 3	390
BRASS NUMBER (JAP)	390	SHANGHAÏ II	390
BRAWL BROTHERS (R.B.II)	445	SIMEARTH	495
BULLS VS BLAZERS	445	SOULBLAZER	390
CALIFORNIA GAMES II	390	STREET FIGHTER II	390
CHUCK ROCK	390	SUPER ADV. ISLAND	390
COOL WORLD	390	SUPER DOUBLE DRAGON (JAP)	390
CYBERNATOR (VALKEN)	445	SUPER CONFLICT	390
HOOK	390	SUPER OFF ROAD	390
HUNT FOR RED OCTOBER	390	SUPER STRIKE EAGLE	425
KING ARTHUR WORLD	445	SUPER VALIS IV	425
LOONEY TUNES (BIP BIP)	390	TECMO NBA BASKET	525
MARIO KART	390	TINY TOONS	390
MICKEY MAGICAL QUEST	445	TOM AND JERRY	390
NBA ALL STAR CHALLENGE	445	TORTUES NINJA IV	390
NCAA BASKET BALL	390	TOYS	425
NHLPA HOCKEY 93	390	UNIVERSAL SOLDIER	445
OUTLANDER	425	WAYNE'S WORLD	425

NEWS EN DIRECT DES U.S.A...

ALIENS 3 - BUBSY - EQUINOX - FIRST-SAMURAÏ - LOST VIKINGS - MECHWARRIOR
ROCKY AND ROCKY - SUPER BATTLETOADS - TAZMANIA

...ARRIVAGE TOUS LES 48 HEURES

GENIAL ! L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO 199F.
Pour l'achat d'un jeu 99F.

Pour commander appelez au :
(1) 42 94 06 09

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 11H à 19H

LIVRAISON COLISSIMO 24/48h

MAGASINS CONTACTEZ-NOUS !
FAX 42 94 08 44

JEUX MEGADRIVE GAME BOY DISPONIBLES !

Offres valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP
☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F
☐ CARTE BLEUE
NUMERO _____
Date d'expiration .....
SIGNATURE

JE POSSEDE :
O GAMEBOY O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM O AUTRE

NOM _____ PRENOM _____ ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____ TEL _____

LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

C+ 20

NEWS

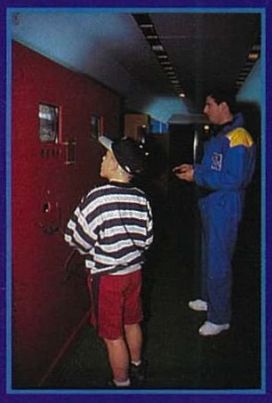
On ne peut vraiment pas dire qu'il ne se passe rien dans le monde vidéoludique: les nouvelles consoles se succèdent à un train d'enfer. Celui de Sega (le train) achève après-demain son tour de France et Mario nous fait l'honneur d'apparaître sur le grand écran. Si ça vous branche d'en savoir plus, lisez donc les News du mois.

David Téné

UN TRAIN PEUT CACHER UNE CONSOLE

Le train Sega termine son tour de France les 8 et 9 mai à Paris. Alors, si vous habitez l'Ile-de-France, rendez-vous vite à la gare Montparnasse. Les quatre wagons qui accueillent les joueurs sont particulièrement bien décorés. Jetez donc un œil sur les photos qui accompagnent cet article. Enfin, signalons que les petits malins qui y sont déjà allés ont pu découvrir en avant-première la Megadrive II ainsi que le Mega CD II qui trônaient en bonne place sous une cloche de verre. Ces deux bijoux devraient être disponibles à partir du mois de septembre. Mais ne vous affolez pas: techniquement, la Megadrive II n'apporte rien de plus que le modèle actuel, si ce n'est un look entièrement revu. Ceux qui n'ont pas encore de Megadrive auront la possibilité de se procurer un ensemble Megadrive/Mega CD homogène au design particulièrement réussi.

Défi sur Sonic 2.



C'est là que se mesurent les pilotes en herbe sur Ayrton Senna's Grand Prix II.

Le premier wagon regorge de consoles qui permettent d'essayer les titres les plus récents.

SCOOP: LA CONSOLE COMMODORE

Commodore se lance dans la console! La société américaine, qui s'est fait un nom dans le monde du jeu micro-informatique grâce à ses C64 puis à ses Amiga, s'apprêterait à lancer, cet été, une console équipée d'un CD-Rom. Alors, là, vous vous dites: ils vont nous refaire le coup du CDTV. Pas du tout: le "CD-Amiga", comme l'appellent les Anglais, serait une vraie console, avec des joypads et tout et tout! A l'intérieur, on y trouverait un microprocesseur Motorola 68020 comme celui de l'Amiga 1200. Le succès de ce dernier et l'intérêt que lui portent les éditeurs, notamment britanniques, ne seraient pas étrangers à ce choix. Les jeux sortiraient alors en version disquette pour l'Amiga 1200 et en CD-Rom pour le "CD-Amiga". Autre point d'importance: Virgin serait en négociation avec Sega et Acclaim pour adapter certains des titres Megadrive à l'Amiga. On peut alors imaginer que les cartouches sortiraient en disquette et que les titres CD seraient disponibles en version Mega CD d'une part, et "CD-Amiga" d'autre part. Quant au prix de la bête, il serait inférieur à 2 000 F! Mais attention! toutes ces informations sont à prendre au conditionnel car elles ne proviennent pas d'une source officielle. Gilles Mendel, directeur général adjoint de Commodore France, se refuse pour l'instant à tout commentaire.

Vous le reconnaissez?

La Megadrive II et son nouveau Mega CD...

Remarquez le look des moniteurs...

ZAPATAK : LA GUERRE VIRTUELLE

Ceux qui nous lisent depuis quelque temps se souviennent sans doute de l'article que nous avons publié sur le Quasar, dans Consoles+ 13 (avec Sonic 2 en couverture). Eh bien! le premier centre similaire français, qui répond au doux nom de Zapatak (pour "zapper" et "attaquer"), a ouvert ses portes, cet automne, à Clermont-Ferrand. Deux mille cinq cents personnes y ont déjà disputé onze mille parties (soit environ quatre par joueur). Rappelons le principe: deux équipes, en général les rouges et les verts, s'affrontent pour une bataille "grandeur nature" dans un lieu sombre, où sirènes et girophares sont légion. Chacun des opposants est muni d'une sorte de dossard relié à une arme dont le tir est un faisceau laser. Sur cette combinaison se trouve un boîtier qu'il faut viser pour toucher l'adversaire et, donc, marquer des points. Vous avez compris, cela permet de "jouer" à la guerre sans se faire mal! A la fin de la partie, qui dure vingt minutes, un compte rendu informatisé est distribué à chacun des combattants: on peut y visualiser les coups portés sur les autres, le pourcentage de tirs réussis et, bien sûr, le score. Si vous habitez l'Auvergne, ou si vous y passez vos vacances, ne manquez pas de vous y rendre, vous ne le regretterez pas. Coût d'une partie: moins de 50 F. ZAPATAK: 56, avenue du Brezet, 63000 CLERMONT-FERRAND Tél.: 73.90.72.49.

Entrez dans l'univers de Zapatak.

LES POUPEES DU SOLEIL-LEVANT

Que les accros de Street Fighter II se réjouissent! Des poupées de chiffon à l'effigie des héros de leur jeu culte viennent de voir le jour. Et vous savez quoi? On peut les trouver en France. Si, si! C'est la société WDK, agent exclusif de Capcom, qui se charge de les importer dans l'Hexagone. Pour le moment, six d'entre elles sont disponibles: Chun-Li, Ryu, Guile, Honda, Blanka et Balrog. Les autres arriveront dès le mois prochain. Leur prix de vente est raisonnable: 50 F environ. Pour tout renseignement, appelez le (1) 48.33.48.05.

Les combattants de Street Fighter II sont dorénavant disponibles sous la forme de petites poupées.

EVRY GAMES
7, Venelle Benjamin Franklin 91000 EVRY
>> Avenue Blaise Pascal, Face hotel Arcade

OKAZ'- ECHANGES
REPRISES - LOCATIONS

Nintendo

BOMBER MAN
TINY TOONS
STAR WARS us
Strange world
TETRIS 2
Baseball 2020
Sonic Blastman
STRIKE EAGLE
Dragonball ZII
ETC ... ETC ...

FATAL FURY (US)	549 F
EXHAUST HEAT 2	549 F
Cybernator (VALKEN)	525 F
DEAD DANCE !	549 F
STAR FOX (US)	549 F
POP'N twin bee	495 F
RANMA 1/2 . 2	590 F
Tecmo Super NBA	525 F
HUMAN G.P.	525 F
S. VOLLEYBALL 2	549 F

NEO GEO
OCCASIONS
REPRISES
ECHANGES
Telephonez !

SENGOKU 2	1290f
3CountBout	1390f
FATALFURY2	1290f
S.SIDE-KICK	1290f
ART of FIGHT	1090f

SEGA MEGA DRIVE

NINJA TURTLES
TINY TOONS
FLASH BACK
FATAL FURY

RESERVEZ VOTRE JEU ☎ 60.77.68.95

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Pour commander avec votre
CARTE BLEUE- Cheque-Mandat

RENSEIGNEZ-VOUS !

OUVERT de 10h30 à 19h30 sauf Dim. et Lun. matin

NEWS

CHUT! Y A ROBBY QUI CAUSE DANS LE POSTE!

Ce n'est pas la première fois que je vous parle d'émissions radio qui traitent de jeux vidéo et je pense d'ailleurs que ce ne sera pas la dernière. Animée par Guy Courthéoux et Rémi Castillo, "Console-nous" passe tous les mercredis de 12 h à 12 h 30 sur Radio Tour Eiffel (95.2 FM). Et ce n'est pas tout: Consoles+ est invité le dernier mercredi de chaque mois. C'est Robby lui-même qui cause dans le poste, présentant les coups de cœur de la rédaction. Alors, si vous voulez entendre notre vénéré rédac'chef adjoint, collez l'oreille à votre poste de radio le 26 mai prochain.

Robby (à gauche) aux côtés de Rémy Castillo, animateur de "Console-nous".

COWABUNGA: MANGEZ DES PIZZAS!

Chicago est réputée pour ses pizzas pas comme les autres. Elles semblent très épaisses à première vue, mais c'est parce qu'en fait, elles sont abondamment garnies... Miam! Si je parle de pizzas dans Consoles +, il doit bien y avoir une raison. La voici, la voilà. Les restaurants Chicago Pizza Pie Factory et Chicago Meatpackers proposent une initiative très originale: en plus des animations destinées aux plus jeunes comme les clowns ou les magiciens, il est possible de jouer sur une Megadrive en attendant sa pizza! Ça se passe les mercredis, samedis et dimanches, le midi uniquement, au Chicago Meatpackers (8, rue Coquillière, 75001 PARIS - Tél.: 40.28.02.33), les samedis et dimanches au Chicago Pizza Pie Factory des Champs-Elysées (5, rue de Berri, 75008 PARIS - Tél.: 45.62.50.23) et les mercredis et samedis au Chicago Pizza Pie Factory de Montparnasse (9, bd Edgar Quinet, 75014 PARIS - Tél.: 43.21.73.06).

MARIO : LE FILM!

Les adorateurs de Mario vont être ravis. Le film, qui met en scène tous les personnages de ses aventures, doit sortir en France au mois de juin. Le scénario est à peu près le suivant: les dinosaures ne sont pas morts et vivent dans un univers parallèle, à New York. Leur but: fondre leur monde reptilien au nôtre. Les seuls à pouvoir les arrêter sont, vous vous en doutez, les frères Mario et Luigi. Ils auront à franchir de nombreux obstacles et devront affronter les terribles Goombas, hommes de main de l'infâme Koopa... Leur mission consistera également à délivrer la princesse Daisy. Comme vous pouvez le constater, les principaux éléments qui ont fait le succès des différentes versions vidéoludiques de Super Mario sont ici présents. Espérons que l'animation des personnages de Super Mario Bros, le film, soit à la hauteur de Super Mario Bros, le jeu vidéo.

Voici la princesse Daisy et l'adorable Yoshi.

Une horde de Goombas est à vos trousses...

Et voilà les deux compères: Luigi et Mario.

DES JEUX NES SUR SUPER NES

Un adaptateur portant le doux nom de Super Deck et permettant d'utiliser des cartouches NES sur une Super Nintendo devrait sortir dès le mois de septembre. L'intérêt? Ceux qui disposent d'une cartouchothèque 8 bits et qui ont craqué pour la 16 bits peuvent revendre leur NES en étant sûrs de continuer à faire tourner leurs jeux. Quant à ceux qui n'ont pas de NES mais qui sont attirés par des titres qui n'existent que pour la 8 bits, comme le classique Tetris ou les premiers Super Mario (1, 2 et 3), ils pourront l'utiliser directement sur leurs consoles. Le Super Deck en est encore au stade de prototype mais nous vous en reparlerons dès qu'approchera la phase de commercialisation.

Cet adaptateur magique qui sortira en septembre permet d'utiliser des cartouches NES sur une Super Nintendo.

MINI-CONCOURS DELUXE

Microfolie's et le Burger King de Versailles organisent un concours de jeux vidéo qui a lieu en ce moment, depuis le 5 mai et jusqu'au 6 juin prochain. Les épreuves se déroulent sur Megadrive avec des titres non encore définis à l'heure où j'écris ces lignes. Il y a plus de 200 prix à gagner, dont un téléviseur et un CD-I Philips pour le premier. Pour participer, il suffit de s'inscrire aux sélections générales, et ce jusqu'au 15 mai. Burger King: 5/7 rue du Maréchal Foch, 78000 Versailles.

LES JEUX VIDEO SUR CD... MUSICAL!

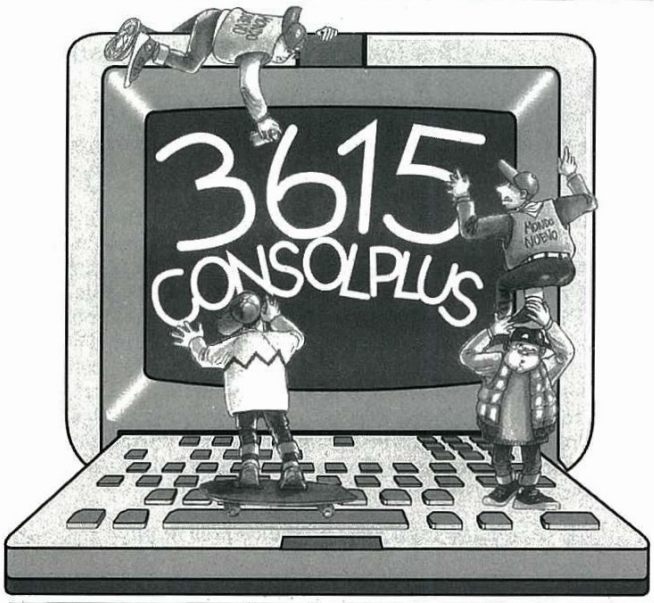
Le saviez-vous? Dans le "Top 50" anglais figurent deux "chansons" particulièrement originales: l'une s'appelle Tetris et l'autre Super Mario Land. Et devinez quoi? Ce sont les musiques des jeux retravaillées sur synthé et arrangées façon rap. On n'arrête pas le progrès... Voilà comment certains producteurs ont trouvé le moyen de gagner de l'argent en exploitant des thèmes musicaux très populaires auprès des jeunes.

BAISSE DE PRIX CHEZ NEC

Si, comme nous à la rédaction, vous êtes séduit par bon nombre de jeux NEC, c'est le moment de vous procurer cette machine. La Core Grafx vient de passer à 290 F en version de base et à 390 F pour la puissance 5 (1 console, 1 adaptateur 5 joueurs, 2 joypads, 1 jeu)! Génial, non? Quant à la GT (la portable) et la PC Engine Duo, leurs prix sont respectivement fixés à 1490 F et 2190 F. Alors, profitez-en, c'est le moment.

Pour vendre tes anciennes cartouches, acheter des news et commander tes imports au meilleur prix

TAPE VITE:



Mate les tarifs !

JEUX SUPER NES
449,00F
ADAM'S FAMILY 2
STREET COMBAT
SHADOW RUN
FATAL FURY
BUBSY

JEUX SUPER FAMICOM
589,00F
DRAGON BALL 2
POP N'TWIN BEE
DEAD DANCE
NIGEL MANSEL
AIR MANAGEMENT
CAPTAIN TSUBASA 4
SUPER BOMBER MAN
SUPER DUNK STAR
FIRST SAMURAI
SEPTENTRION
GOLDEN FIGHTER 2
KIMARO ADVENTURE

Mate les tarifs !

JEUX MEGA DRIVE
395,00F
TINY TOON adventure
GLOBAL GLADIATOR
AMAZING TENNIS
SWITCH
RANMA 1/2
MAGIC LEGEND 3 EYES
POP'N LAND
HARD BALL III
FLASH BACK
NINJA GAIDEN
TURTLES IV
SUPERMAN
OUT LANDER
FATAL FURY

JEUX NEO GEO
1290,00F
SENGOKU 2
ART OF FIGHTING
FATAL FURY 2
SIDE KICK

Exclusif ! NOUVEAU !!!
Sur ton 3615 Consolplus, si tu es bloqué dans un jeu, viens demander ton code ACTION REPLAY. Maître COSMIC te le donnera.

ON RACHETE TES CARTOUCHES :
SUP. NINTENDO
SUPER NES FAMICOM **200F**
MEGA DRIVE **130/150F**
CONSOLE PLUS PAYE CASH !!

COMMANDE avec 3615 Consol PLus
- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

C'est ça être n°1

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex
Nom - Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél .....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F	Total	

Réglement : Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou
☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit par Carte Bleue
numéro ..... expire __/__
Tu peux aussi commander par Minitel sur le **3615 CONSOL PLUS**

C+ 20

3615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console.

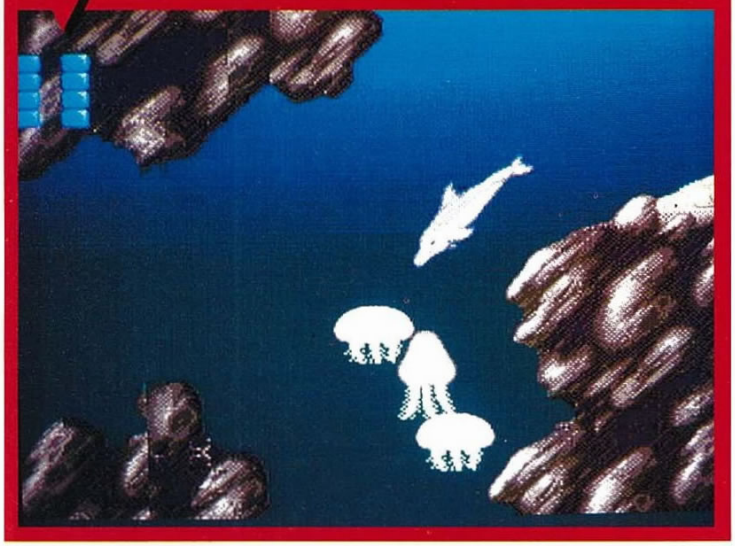
Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04

Après de longs mois d'absence, la rubrique "Aide de jeu" revient ce mois-ci avec le sublime Ecco The Dolphin, le jeu "écolo" de Sega. Vous pourrez enfin savourer la fin de ce soft sans passer de longues nuits blanches à ingurgiter des tonnes de café. Allez, bon courage et à bientôt!

L'HISTOIRE D'ECCO

Il y a fort longtemps, la fameuse cité engloutie d'Atlantide menait un combat acharné contre Vortex, plus connue sous le nom de Cassandra, planète de la constellation de Pégase. Atlantis fut battue. Ne s'avouant pas vaincue, elle créa des cristaux pourvus de messages adressés, selon la prophétie, à "l'élu", dauphin extraordinaire reconnaissable à la constellation de Pégase qu'il porte sur le front.
Ces messages vont l'aider à détruire Vortex. En effet, celle-ci nuit terriblement à l'équilibre écologique de la mer car, en croisant la Terre tous les cinq cents ans, elle dévore la faune marine. Vous allez donc incarner ce messie et anéantir la planète Vortex. Votre aventure commence au moment où celle-ci croise la Terre en "aspirant" le monde marin. Désormais, à vous de jouer!

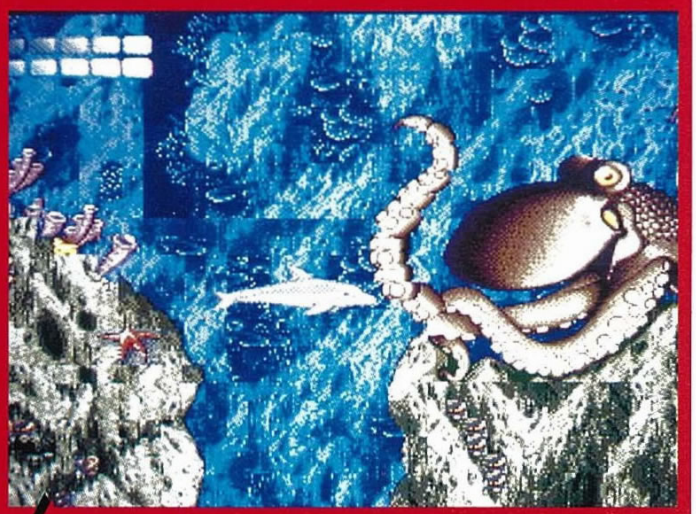
Un monde cruel vous attend de pied ferme.



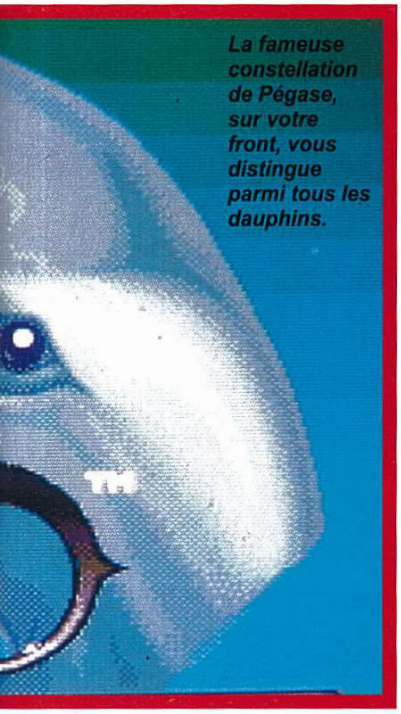
The Lagoon (Code: HULAQYCC)

Bien qu'il soit l'un des premiers niveaux, il n'est pas pour autant aussi facile qu'on pourrait le croire. Votre but consistera à réunir une famille de dauphins, séparée lors de la tempête. Les deux premiers membres ne posent pas de problème insurmontable. Il s'agit de les ramener à leur mère après les avoir sortis du fond des fossés. En revanche, le troisième va vous demander une certaine agilité. Il se trouve dans la seconde fosse (là où rôdent les requins). Prenez l'orifice de droite en évitant les "vers". Continuez votre avancée jusqu'à la pieuvre, puis emparez-vous du cercle d'étoiles à sa droite. Servez-vous-en pour briser la pierre à l'opposé. Vous débouchez normalement sur un cristal, aux environs duquel se trouve le dernier dauphin. Enfin, ramenez-le auprès de sa mère.
Cette dernière vous envoie au cristal précédent, où vous aurez à descendre et à passer la voie bloquée grâce au coquillage. Suivez ce nouveau chemin, puis une fois l'extrémité atteinte, orientez-vous successivement comme indiqué: gauche, haut, droite; récupérez le cercle d'étoiles qui ouvre le passage en bas à gauche. On finit ce niveau en allant en haut, à droite et en haut.

Poussez le cercle d'étoiles avant de passer vous-même.



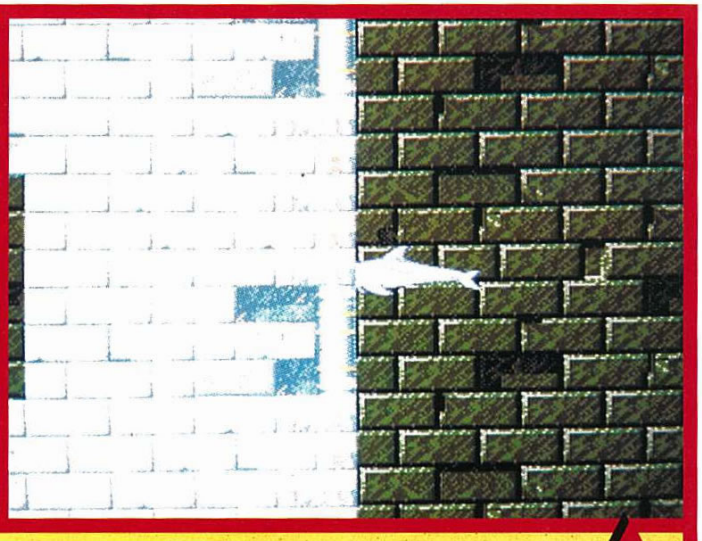
Passez en douceur devant la pieuvre.



La fameuse constellation de Pégase, sur votre front, vous distingue parmi tous les dauphins.

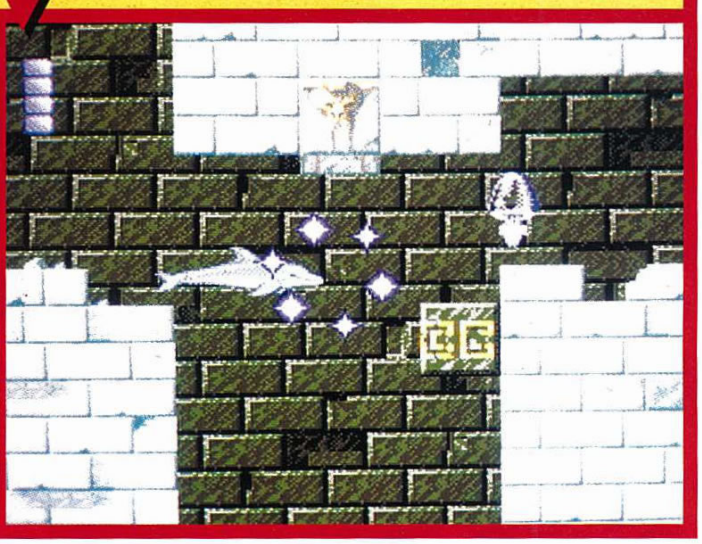
The Library (code: FUAYQQKO)

Vous y découvrirez la vérité sur votre destin comme sur votre but. Tout d'abord, il faut savoir qu'il existe un passage secret dissimulé le long de la muraille opposée au lieu où se trouve la série de cristaux. Ce lieu vous confère l'invincibilité durant un court instant mais aussi le maximum d'énergie. La principale difficulté de ce niveau réside dans le passage d'un bloc de marbre à travers quatre petits précipices. Au début, placez le marbre au bord, puis reculez et foncez dessus (bouton B). Il va de ce fait se "plaquer" pendant quelques instants contre le mur opposé. Profitez de ce temps précieux pour vous placer en dessous de celui-ci et le remonter. Recommencez cette manœuvre quatre fois puis utilisez-le pour briser la barrière.



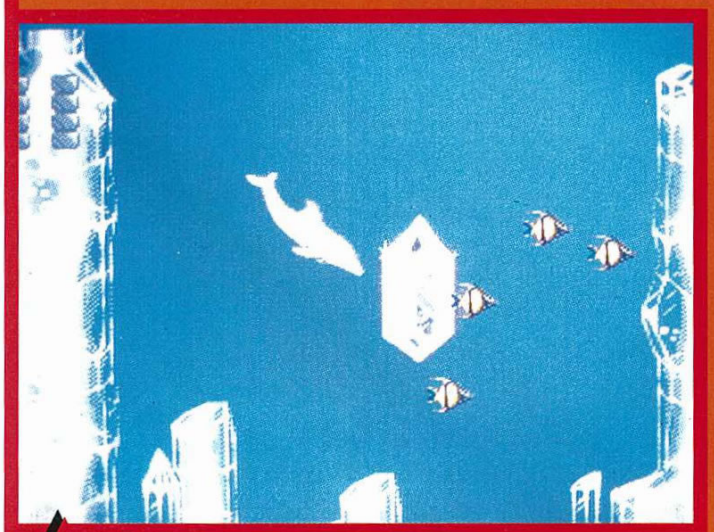
Le passage secret est à peine visible.

Dépêchez-vous de saisir le bloc avant qu'il ne sombre dans le trou.

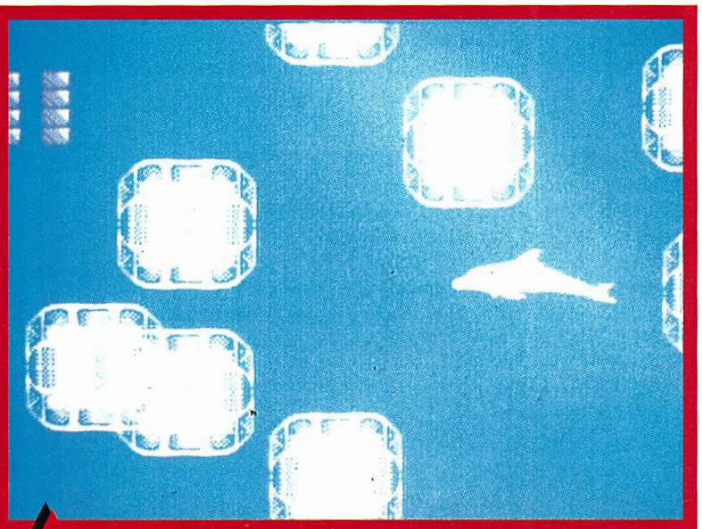


The Hard Water (Code: RKPUSBAD)

Vous voilà dans les eaux polaires. Vous pouvez remarquer la disparition de votre barre d'air. Mais le jeu reste toujours aussi dur. Commencez donc par explorer les différents lieux de ce monde glacial, vous trouverez ainsi dans la fosse de gauche le cristal permettant l'accès au passage bloqué dans la crevasse de droite. Continuez dans cette direction et prolongez votre exploration. Vous débouchez normalement sur la sortie. Mais avant de parvenir à la fin du niveau, il y a un passage délicat où des blocs de glace vont vous empêcher de progresser. Pour réussir sans trop de difficulté à passer ce lieu, il faut procéder de la manière suivante: longez la paroi, le plus près possible, et avancez doucement. Vous devrez parfois ralentir votre progression pour éviter ces "icebergs".
Une autre technique consiste à nager très rapidement, entre les blocs mais le succès est moins assuré.



Voilà le cristal qui vous ouvre le passage vers l'autre fossé.



Le fameux passage des blocs.

AIDE MEGADRIVE

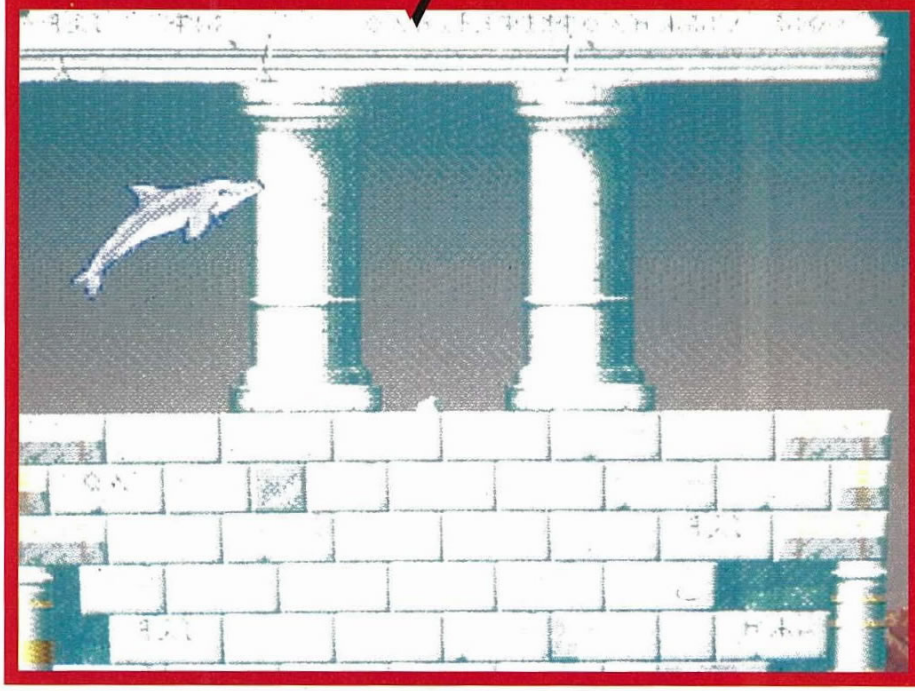
Deep City (code: FSJIALED)

Ce niveau est très trompeur. On peut croire qu'il n'y a pas moyen de le passer. En réalité, il faut passer au-dessus du mur de droite. Pour cela, placez-vous sur la gauche et foncez le long de la ligne bleue. Lorsque vous arrivez au bord du "toit" en dessous de vous, piquez et remontez immédiatement. Vous n'y arriverez pas du premier coup, mais avec de la patience et de l'entraînement... Le reste du niveau est relativement facile à franchir. Cependant, méfiez-vous des différents culs-de-sac, qui ralentissent votre progression, mais aussi du courant qui peut vous entraîner très rapidement.

Suivez la ligne bleue sans cesser de presser sur le bouton C.

Plongez dès que vous avez passé le "toit".

Quel saut!



The Tube (code: ZEZEKMLN)

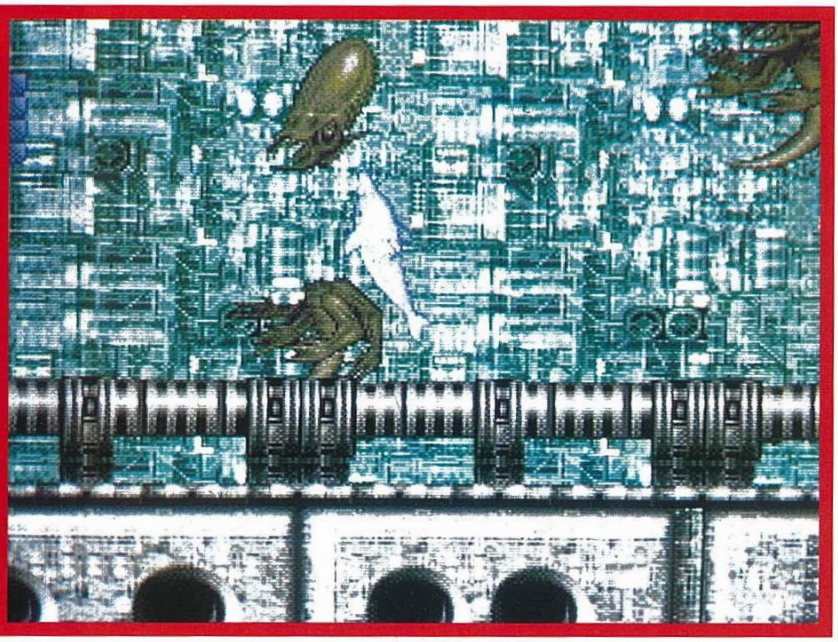
Vous vous apprêtez à détruire Vortex en passant par le conduit qui "aspire" la faune sous-marine. Ce niveau est différent des autres, puisqu'il s'agit là d'une partie de shoot'em up dans un couloir minuscule. Faites extrêmement attention aux longues barres horizontales qui vous coupent la route. Au moindre contact avec elles, vous aurez toutes les chances de rejoindre le paradis des dauphins. La solution consiste à rester constamment au milieu/en bas de l'écran et à éviter les barres en se déplaçant vivement à leur opposé, sans oublier de détruire les ennemis dès qu'ils apparaissent.

A l'apparition de deux barrières, passez latéralement entre elles deux.

Welcome to the machine (code: POHCKMLT)

Bientôt le dénouement: il s'agit, tout comme pour The Tube, d'un jeu de tir. Mais, cette fois-ci, le scrolling bouge dans tous les sens et aléatoirement, ce qui augmente considérablement la difficulté. En effet, vous pouvez à tout moment être coincé par un élément du décor et écrasé par le scrolling. Il faut donc rester au milieu de l'écran et tourner en tirant sans arrêt. Aussi, essayez de prendre des repères à chaque fois que vous perdez. Après une dizaine d'essais, vous devriez être en mesure de connaître le mouvement du scrolling pour savoir où vous placer.

Détruisez tous les ennemis avant qu'ils n'aient le temps de vous attaquer.



Aide de jeu réalisée par le MWB

SNIN/SNES SUPER STAR WARS

Si le code a bien fonctionné, vous devez tomber sur ce tableau qui permet de choisir le personnage.

Si vous pressez L et R de la seconde manette, le Debug Mode apparaîtra.

Pour avoir le Debug Mode

Coup de chapeau pour ce jeu sublime et particulièrement ardu. Grâce à l'incomparable MWB, vous pourrez jouer presque relax. Changez un élément dans le tableau d'options, retournez à la page de présentation et pressez sur: A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B (ouf!).Si le tip a marché, vous devez entendre à ce moment le cri d'un Jawa. Sinon, éteignez la console et recommencez l'opération. Après avoir entré correctement le code, débutez une partie, vous tomberez normalement sur le tableau de choix des personnages.

Vous pouvez maintenant actionner le Debug Mode, à n'importe quel moment du jeu, en pressant sur L et R de la seconde manette.

De plus, vous pouvez finir le niveau en appuyant sur START de la même manette.

SFC/SNIN SUPER STAR WARS

Et voici le Sound Test pour en prendre plein les feuilles.

Pour avoir toutes les musiques

Pour apprécier les différents sons et musiques digitalisés du jeu, appuyez au cours de la partie sur A, B, Y, X, START simultanément.

Professionnels, contactez-nous!

Tél : 45.69.48.01
Fax : 45.69.47.95

Grossiste
Importation directe

Venez nous voir à la Foire de Paris
du 29 Avril au 9 Mai 1993
Hall 1 - Allée L - Stand 81

Vente par correspondance
Tel : 45.69.17.99

* NINTENDO, SEGA sont des marques déposées par les fabricants.

TIPS

SFC JAKI CRUSH

Recopiez textuellement le fameux Password, tel que vous le voyez sur la photo.

Quel score astronomique! Vos ennemis n'en reviendront pas... Vos amis non plus, d'ailleurs.

Pour commencer avec un score de 842 108 400

Pour ce flipper peu connu, voici un tip qui permet de commencer le jeu avec un score béton. Au lieu d'entrer le Password du player 1, ne tapez que des 5. Ensuite, après avoir validé ce code, vous devez normalement vous retrouver à la page de présentation. Sélectionnez alors le mode 1 Player et c'est parti!

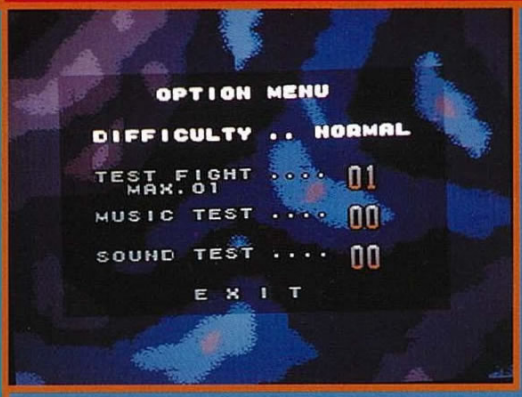
MD JAPONAISE SONIC 2

Voilà de quoi poursuivre votre quête pendant un bon bout de temps.

Pour avoir 15 Continue

Cela faisait un moment qu'on n'avait pas entendu parler du hérisson. Voici un tip qui vous donne, dès le début du jeu, 15 Continue. Entrez dans le tableau d'options, écoutez les musiques 1, 1, 2, 4. Puis allez sur Player Select et appuyez sur START.

SNIN ULTRAMAN



Grâce à cette manœuvre, vous pourrez maintenant régler la difficulté du jeu.

Pour vous retrouver dans l'Option Screen

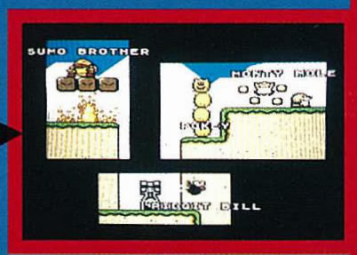
Ce jeu, directement tiré des séries japonaises, vous propose d'incarner un super-héros gigantesque, sauveur de l'univers. Malheureusement, la réalisation n'a pas vraiment suivi. Voici tout de même un petit tip qui vous envoie dans l'Option Screen.

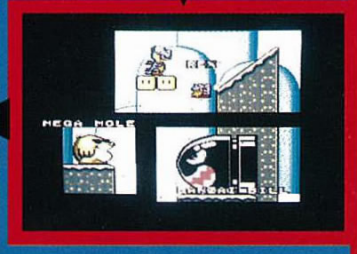
PER WORLD

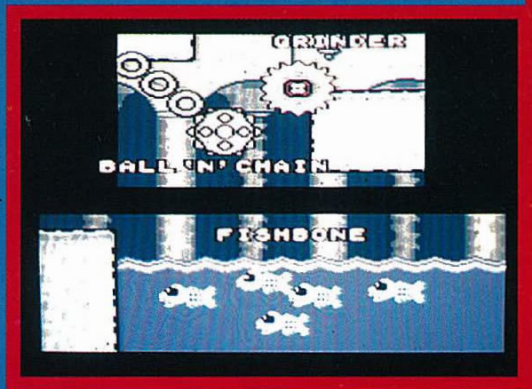
GAME OVER

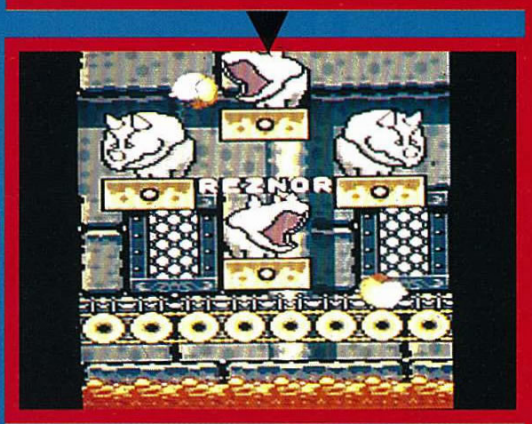
HAPPY END

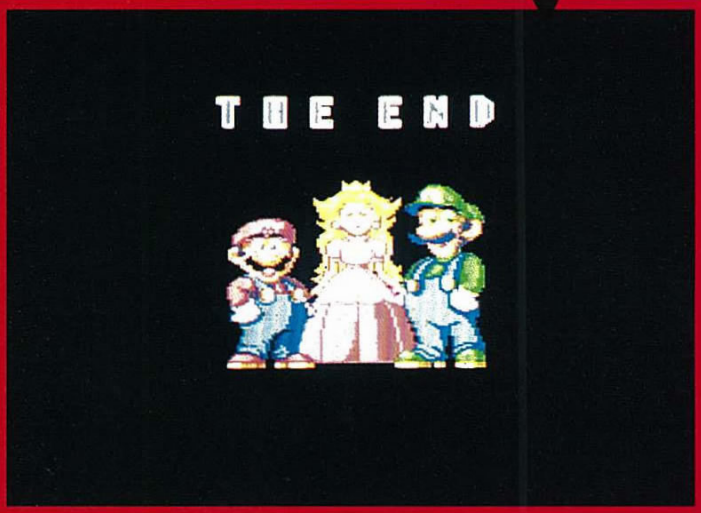
Comme toujours, Mario retrouve la princesse. Pour l'occasion, il est accompagné de tous ses amis et alliés, que vous devriez reconnaître sans problème !











DOSSIER

LA FORMULE 1

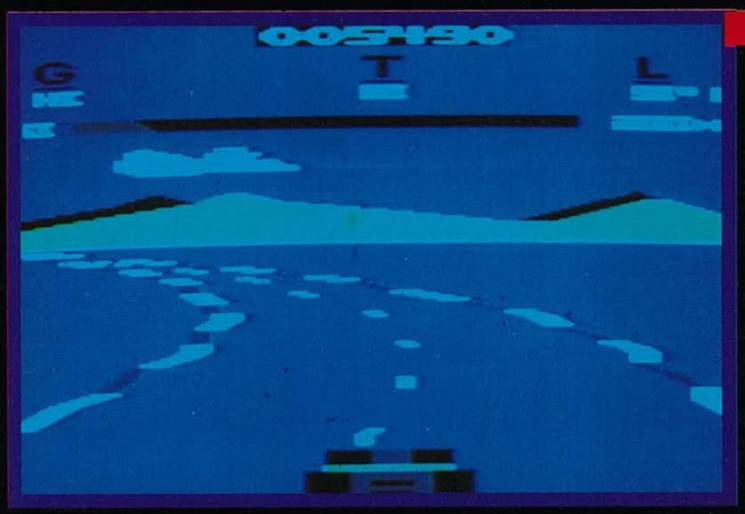
Entre Alain Prost, Ayrton Senna et Nigel Mansell, il existe un point commun que tout le monde connaît : ils ont tous trois été consacrés champions du monde dans la catégorie reine du sport mécanique, la Formule 1.
Et leur réussite, dans ce sport hypermédiatisé, a aussitôt attiré l'attention des ténors des consoles. Les voici donc pourvus d'un autre point commun, et qui nous intéresse au premier chef : le jeu vidéo.

Ne croyez pas que les créateurs de jeux ne se soient pas très tôt intéressés à la Formule 1. L'accès limité de ce sport à l'élite des pilotes mondiaux confère à la F1 une aura médiatique qui attire chaque jour de nouveaux supporters . Le jeu vidéo permet à ceux-ci de faire jeu égal avec leurs idoles sur les plus prestigieux circuits du globe. La F1, de l'Afrique du Sud à l'Australie via l'Italie, est à l'affiche partout dans le monde et représente un excellent vecteur de communication. C'est sans doute ce que se sont dit les dirigeants de Sega Europe, en apposant leur mascotte à poils bleus sur les flancs de la voiture la plus sophistiquée du monde. C'est ce que l'on appelle une action de sponsoring (moyennant un chèque dont le montant vous ferait loucher à vie...).

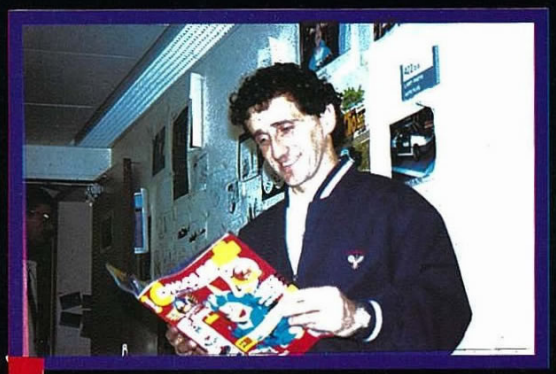
Ainsi, la FW15 à moteur Renault de l'écurie Franck Williams, pilotée par Alain Prost et Damon Hill, portera les couleurs de Sega pendant toute la saison 93.

Pole Position premier jeu de F1

Au tout début des années 80, une machine à sous fait un véritable tabac dans toutes les salles d'arcade et les cafés de sport. Cette borne d'arcade, dotée d'un pédalier et d'un volant, vous plaçait aux commandes d'une voiture de Formule 1. Le nom du jeu : Pole Position (Atari). Si, depuis cette période antique, Sega règne en maître absolu dans cette catégorie (après avoir conçu des machines somptueuses comme Super Monaco



Un peu plus de dix ans séparent Pole Position du VCS d'Atari du tout dernier programme de F1.



Depuis qu'il porte le célèbre hérisson bleu de Sega sur son casque, Alain Prost est résolu à tout connaître des jeux vidéo... en lisant Consoles+, bien sûr.

Nigel Mansell F1 Challenge sur Super Famicom est le dernier-né en date des jeux de course. Le jeu de F1 sera-t-il un jour démodé ?

GP, F1 Exhaust Note ou le récent Virtua Racing), Pole Position restera à tout jamais gravé dans les mémoires comme LE jeu d'arcade de F1.

Son constructeur, Atari, le géant américain de l'électronique de loisirs, s'était d'ailleurs empressé, à l'époque, de convertir le jeu au format cartouche pour sa première console personnelle : l'Atari VCS 2600.

Sega, roi de la F1

Le mastondonte japonais du divertissement cathodique, en créant un partenariat Williams-Canon pour la saison 93, vient donc de confirmer qu'il considérait la F1 comme un élément indissociable du jeu vidéo. Ses bornes d'arcade sont célèbres dans le monde entier, notamment le fameux Super Monaco Grand Prix qui a été converti avec succès sur Megadrive. Ayrton Senna, le triple champion du monde, a même prêté son nom à une version spéciale du jeu créée avec son support technique.

Ayrton Senna et un dirigeant de Sega Japon à l'époque où le champion parrainait Super Monaco GP II.

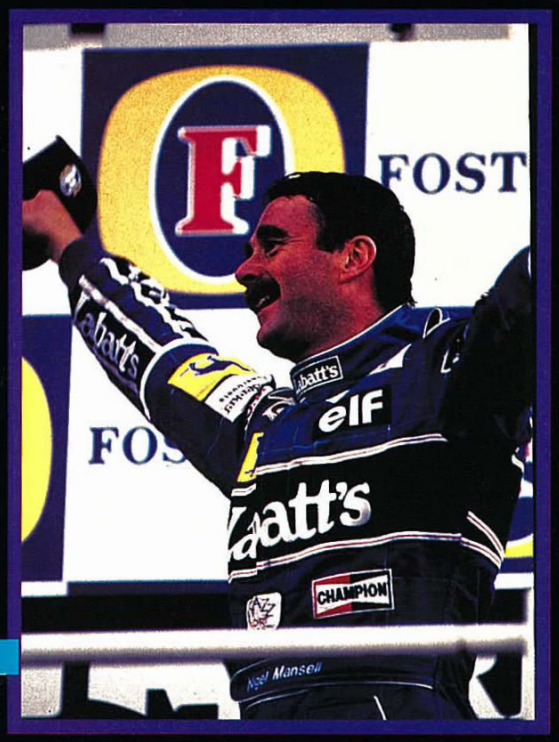
Le triple champion du monde semble apprécier le réalisme du Super Monaco GP de Sega dans sa version en cockpit.

Le triple champion du monde de F1 et son collègue Damon Hill sont apparemment heureux d'accueillir Sonic au sein de leur écurie.

NIGEL SUR NINTENDO

Par le hasard des licences, Gremlin ayant opté pour des développements sur la Super Nintendo, le duel Mansell-Senna en F1 se trouve transposé, via les jeux vidéo, en un duel Sega-Nintendo. Mais comme les pilotes changent d'écurie d'une saison à l'autre, les jeux sont adaptés à d'autres machines. Et l'on devrait jouer avec Nigel Mansell sur Megadrive d'ici à la fin de l'année.

Une anecdote en passant: Martin Brundle et Mark Blundell, déjà coéquipiers chez Brabham en 1991, sont tous deux anglais, ont les mêmes initiales, écoutent la même musique, mangent les mêmes plats et pilotent la même voiture puisqu'ils sont les nouveaux pilotes de l'écurie française Ligier. Sympathiques et travailleurs, on les appelle les "Mario brothers".



Nigel Mansell a désormais un jeu en cartouche portant son nom, lequel tourne sur les machines de Nintendo.

Alain Prost jouerait-il à Super Monaco GP II sur Game Gear ?

DOSSIER

A TOUTE ALLURE SUR SFC

LES JEUX MULTIJOUEURS

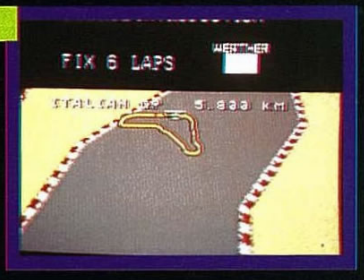
Deux titres permettent à deux amis de s'affronter simultanément sur un GP de F1. Ce sont Human Grand Prix et Aguri Suzuki F1 Super Driving. De qualité sensiblement égale en ce qui concerne les paramètres et options de jeu, ces deux jeux souffrent du même défaut : une jouabilité si déconcertante qu'elle rebute rapidement les joueurs. On laissera de côté la cartouche portant le nom du pilote japonais, disponible depuis peu sur Super Nintendo... Par contre, on peut espérer mieux pour Human Grand Prix. En effet, l'éditeur français Ubi Soft est en train de travailler sur le jeu pour nous en proposer une nouvelle version beaucoup plus jouable. Le titre, largement inspiré du F1 Triple Battle de la NEC, deviendrait alors le jeu de F1 le plus fun de la 16 bits de Nintendo.

Si quelques bons jeux de F1 ont vu le jour sur la 16 bits de Nintendo, peu d'entre eux ont été distribués officiellement en France. Voilà pourquoi c'est un jeu Super Famicom qui est ici mis en vedette.

Puisque ses caractéristiques techniques le lui permettent aisément, il est évident que de nombreux jeux de F1 verront encore le jour sur la console vedette de Nintendo. Sans prétendre au statut de jeu ultime dans le genre, F1 Grand Prix Part II est pour l'instant le titre le plus abouti de sa catégorie, celui qui vous place dans des conditions identiques au championnat du monde de F1. Le F1 Grand Prix premier du nom, l'adaptation de la borne d'arcade, était déjà intéressant mais n'exploitait pas au mieux les capacités de la console dans le domaine des animations.

F1 GRAND PRIX PART II

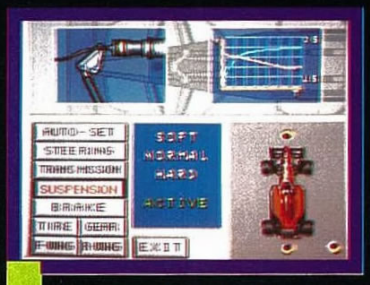
Premier bon point du jeu : ayant la bénédiction de la Foca, on retrouve à l'écran les noms, couleurs et caractéristiques des voitures du championnat 1992 de F1. De même, le passionné aura l'immense satisfaction de courir aux côtés des Senna, Schumacher, De Cesaris et tous les pilotes engagés cette année-là. La représentation graphique adoptée, avec une vue à la verticale au-dessus de la piste, est bien servie par de gros sprites et une animation rapide, qui tire notamment un bon parti du fameux mode 7 de la machine. Durant l'épreuve, les informations, affichées sur la droite de l'écran, sont de précieuses aides de jeu, avec la carte du circuit, l'état actuel de votre voiture, un compte-tours digital et votre position dans la course.



Avant chaque GP, le jeu propose une reconnaissance aérienne du circuit pour en mémoriser les courbes dangereuses.

Un inconvénient tout de même, certaines courbes à gauche sont difficilement négociables en venant de l'extérieur du virage car, à ce moment-là, la partie gauche du circuit n'est plus affichée sur l'écran.

Enfin, F1 Grand Prix Part II est l'unique jeu dont les essais qualificatifs se déroulent sur deux séances et en même temps que vos adversaires, comme dans la réalité. Une grande importance est accordée à la construction de la voiture, et c'est en ce sens que ce jeu est une des vraies et rares simulations de Formule 1 sur console de jeux.



Le menu de configuration est complet et il sera nécessaire de faire les bons choix techniques pour optimiser les performances de votre voiture.

Toutes les écuries et les pilotes du championnat 92 sont présents dans ce jeu et vous pourrez choisir, par exemple, de concourir avec la Ferrari de Jean Alesi.

Il pleut! Vous arriverez peut-être à profiter du train ralenti de la course pour porter des attaques décisives si vous savez tirer parti de ces mauvaises conditions de course.

A TOUTE BOURRE SUR MD

Dans le domaine des jeux de F1, Sega possède un sacré avantage sur ses concurrents. En effet, le département arcade du constructeur japonais s'est intéressé de longue date à la F1, produisant, entre autres, le célèbre Super Monaco Grand Prix.

Avec l'avènement de la Megadrive, les joueurs ont pu retrouver, sur leur écran de télévision, des conversions d'excellente qualité des jeux d'arcade de Sega. Ainsi, nous avons eu droit à un Super Monaco Grand Prix sur la console 16 bits du géant japonais. Le jeu, sorti il y a plus de deux ans, reste toujours l'un des meilleurs sur la machine. Mieux, le constructeur japonais nous a offert récemment une nouvelle mouture de son jeu parrainée par Ayrton Senna, triple champion du monde de Formule 1.

Le seul paramètre de votre voiture que vous pourrez modifier dans ce jeu d'arcade: le type de votre boîte de vitesses.

SUPER MONACO GRAND PRIX II

Reprenant avec bonheur tous les points forts du SMGP premier du nom, le jeu vous place dans le cockpit d'un pilote de F1 avec une représentation graphique façon "caméra embarquée", comme nous avons l'occasion de le vivre lors de certaines retransmissions télévisées.

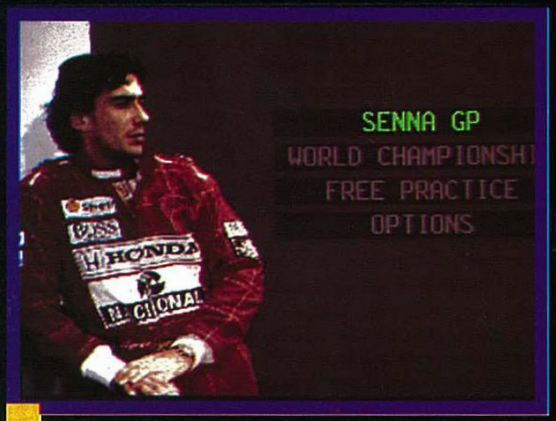
Avant de vous lancer sur l'un des circuits du championnat du monde, vous pourrez prendre conseil auprès de Magic Senna.

Un triple champion du monde représente une belle valeur étalon pour vos talents de pilote.

qui vous exposera les difficultés du tracé, définissant le comportement que vous devrez adopter sur celui-ci. Vous effectuerez bien sûr vos premières courses avec une boîte de vitesses automatique, mais vous en viendrez rapidement à la boîte 7 vitesses (il n'y en a que 6 sur les "vraies" voitures!) car la jouabilité de SMGP II est tout simplement excellente. En course, vous ressentirez une réelle impression de vitesse grâce à la qualité des animations et de la bande sonore.

On regrettera cependant que cette seconde version du jeu n'ait point apporté d'essais qualificatifs sur plusieurs tours; de même, le nombre restreint de concurrents (16) amenuise un peu le challenge dès que vous vous serez porté en tête de course.

Super Monaco GP II tient donc plus du jeu d'arcade que de la simulation, mais personne ne s'en plaindra... D'ailleurs, n'est-ce pas là le domaine dans lequel Sega excelle?



Impossible de résister aux différents challenges que vous propose l'un des plus grands pilotes de tous les temps. Senna sera-t-il plus fort que toi?

La représentation graphique façon "caméra embarquée" et la qualité des animations du jeu donnent d'excellentes sensations de vitesse.

La grille de départ, composée de 16 voitures seulement, est déterminée après un unique tour d'essai.

F1 CIRCUS MD

Conversion d'excellente qualité du célèbre jeu de la PC Engine, il est le seul titre de la Megadrive qui soit doté d'une représentation graphique "aérienne". Il bénéficie de plus d'une innovation intéressante: un petit radar affichant, sur le côté de l'écran, 100 mètres du tracé du circuit devant votre bolide, ce qui permet d'évaluer le prochain virage. Malheureusement introuvable en France, il ne sera peut-être jamais distribué officiellement chez nous.

DOSSIER

A FOND LES GAZ SUR PCE

F1 Circus Special est le seul jeu de notre dossier en support CD-Rom, et il est pratiquement introuvable. Heureusement, la nouvelle mouture du jeu, F1 Circus 93, sur CD également, sera, elle, distribuée en France par Sodipeng d'ici peu.

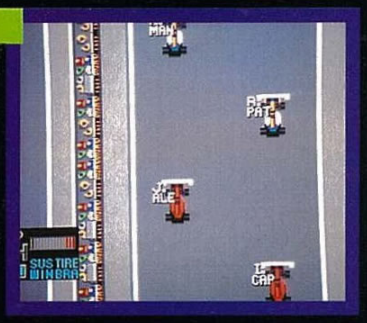
De conception antérieure à la Megadrive et la Super Nintendo, la PC Engine est plutôt bien dotée en jeux de F1. De nombreux titres, de qualité inégale, ont vu le jour sur la console de NEC, notamment des jeux multijoueurs assez intéressants.

Autre avantage de la bête, elle dispose de longue date d'un lecteur de CD-Rom et c'est justement sur ce support que le meilleur titre du genre a été édité. Le Japonais Nichibutsu développe en 1990 un jeu appelé F1 Circus dont les particularités sont une représentation graphique "vue d'hélicoptère", la possibilité de construire une voiture adaptée à chaque circuit et l'exceptionnelle vélocité des scrollings d'écran. De ce succès est née une suite, F1 Circus 91, qui reprend les caractéristiques du championnat de F1 de 1991. Nichibutsu devient alors sponsor de l'écurie Lotus et nous offre une troisième mouture de son jeu, F1 Circus Special sur CD-Rom.

F1 CIRCUS SPECIAL

Là, c'est le bonheur. Plus qu'une simple course de voitures, le jeu reproduit presque à la perfection toutes les phases du championnat du monde. Les 16 Grands Prix du championnat 92 ont été fidèlement topographiés, et l'on retrouve également écuries et pilotes de cette année. Il est l'un des premiers jeux à offrir deux séances d'essais qualificatifs pour la grille de départ, départ lancé, comme dans la réalité. La construction de la voiture, dotée de nombreux paramètres, influe réellement sur le comportement de votre châssis et permet d'élaborer de véritables tactiques de course selon votre position sur la grille, les conditions météo, etc.

Enfin, la jouabilité est exemplaire et supporte tous types de conduite (pas de problème, on peut même être aspiré).



C'est la grille de départ, on reconnaît aisément les différentes écuries en lice par les couleurs des voitures. En appuyant sur Pause, on peut également connaître les noms des pilotes.

Arrêt au stand pour un changement de pneus. La fébrilité des mécanos et le bruit des pistolets-visseurs ajoutent au réalisme du jeu.

F1 TRIPLE BATTLE

S'il est plus ancien (sorti en 1989), le F1 Triple Battle de Human n'en est pas moins un titre hautement intéressant puisqu'il est le seul jeu de F1 qui offre à 3 amis de participer simultanément à un GP et sur le même écran. Celui-ci, partagé en trois parties, permet à chacun de suivre en même temps la course de chacun de ses adversaires. Délire assuré! Fort complet, il propose également un championnat du monde sur 16 GP avec 16 voitures en course, constituant ainsi un challenge assez intéressant. Il est devenu un collector que l'on ne trouve plus que sur le marché de l'occasion.

Gare à l'abandon, le jeu est tellement rapide que les sorties de route sont nombreuses (et souvent spectaculaires) lors des premières parties. Avec un peu de chance, vous vous en tirerez avec des pneus esquintés ou un aileron amoché. Passage au stand obligatoire.

Grâce au support CD-Rom, les développeurs ont pu agrémenter le jeu de nombreuses images digitalisées telle cette photo des deux pilotes Lotus en 1992: Johnny Herbert et Mika Hakkinen.

LEXIQUE DE L'APPRENTI PILOTE

En F1, le dialogue est indispensable et il faut bien comprendre les termes techniques utilisés. Pour cela, que l'on soit français, brésilien ou japonais... pilote, ingénieur-moteur, mécanicien ou journaliste, tout le monde parle la même langue : l'anglais.

On retrouve dans tous les jeux que je viens de vous présenter les termes techniques anglais qu'utilisent les professionnels. Si certains sont facilement compréhensibles, d'autres semblent carrément barbares. De plus, le néophyte n'a, souvent, aucune idée de l'utilité de modifier l'inclinaison d'un aileron ou de choisir des gommes tendres pour une séance d'essai.

Voici donc un petit lexique qui devrait vous permettre d'améliorer le "set-up" de votre monoplace, c'est-à-dire l'équipement complet de la voiture avant une course.

STEER : DIRECTION

Il est intéressant d'avoir une direction assez dure sur les circuits rapides pour enfiler les virages sans opérer de grands écarts. Une direction souple vous permettra de rattraper une trajectoire malgré une vitesse trop élevée.

WING : AILERON

L'inclinaison des ailerons avant et arrière de votre voiture influe sur son aérodynamisme et vous permet de modifier sa vitesse et son comportement d'un circuit à l'autre. Sur les tracés rapides, il sera nécessaire de diminuer la portance des ailerons, alors qu'il faudra l'augmenter sur les circuits très sinueux.

Dans la série des F1 Circus (NEC), le menu de configuration de la voiture est des plus complets.

Le changement de pneus dans F1 Triple Battle est chronométré comme lors des retransmissions télévisées.

SUSPENSION : SUSPENSION

Le comportement de votre voiture dépend également de la plus ou moins grande dureté de vos suspensions (soft ou hard). Ce choix ne modifiera en rien la jouabilité mais devrait, dans le premier cas, épargner votre châssis si vous choisissez d'attaquer fort en course, et, dans le second, vous assurer une bonne tenue de route.

PIT-WORK : TRAVAIL AU STAND

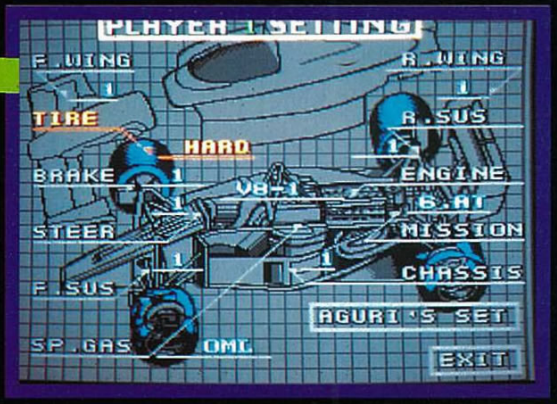
Tous les jeux de F1 permettent de rentrer au stand pour changer un train de pneus en cours de GP mais aussi d'effectuer quelques réparations. Si vous configurez ce paramètre en "auto", les mécanos effectueront les changements nécessaires de façon automatique. Mais il peut être intéressant de décider soi-même de ces changements. Sentant l'averse venir, vous pourriez ainsi décider de vous doter de pneus pluie avant vos adversaires, alors qu'en mode Automatique, vos mécanos vous auraient remonté un train de pneus durs...

TIRES : PNEUS

C'est un des éléments les plus importants dans la configuration de votre voiture. On retrouve cette option dans tous les jeux de F1. Généralement, 3 types sont à votre disposition : les pneus dits "slicks" pour terrain sec, plus ou moins durs (de A, très durs, à D, très tendres), les pneus pluie (R comme rain) et les pneus de qualification (Q comme qualify).

GEARBOX : BOITE DE VITESSES

Ce paramètre vous offre de modifier la longueur des rapports de votre boîte de vitesses. Avec une boîte courte (low), votre moteur montera rapidement en régime, vous permettant d'enchaîner le passage des vitesses en quelques secondes. C'est la solution idéale pour les circuits très sinueux, sur lesquels il est important de repartir vite en sortie de virage pour ne pas se faire griller par ses adversaires. Une boîte longue (high) est le plus souvent utilisée sur les circuits qui permettent de très grandes pointes de vitesse. Vous disposerez de toute la puissance de votre moteur en bout de sixième rapport. Des longueurs de boîte intermédiaires (semi-low ou semi-high) seront adaptées aux circuits ni trop lents, ni trop rapides..



En plus d'un setting complet, il est possible d'utiliser la configuration conseillée par Aguri Suzuki pour chaque type de circuits.

BRAKE : FREIN

Si vous avez la possibilité d'en choisir la puissance, il est évidemment intéressant, lorsque vous débuterez, de disposer de freins costauds, qui vous éviteront une sortie de route si vous entrez trop rapidement dans un virage. Cependant, ils vous feront perdre énormément de vitesse et vous obligeront à descendre de nombreux rapports, et à repartir lentement. Une fois aguerri, vous utiliserez des freins qui vous ralentiront moins brutalement, ce qui vous permettra de briguer les records du tour.

MISSION : TRANSMISSION

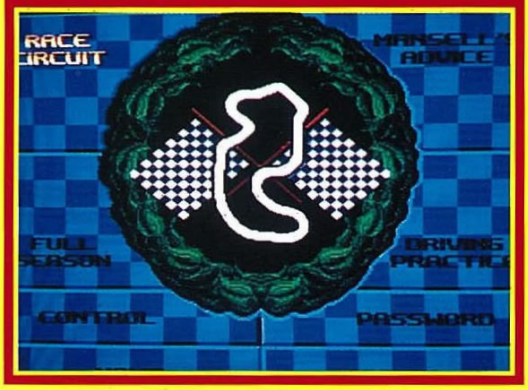
Vous choisirez ici de disposer d'une boîte automatique (le programme gère la montée ou la descente des rapports selon que vous accélérez ou que vous freinez) ou d'une boîte manuelle (vous devez passer vous-même les vitesses au moment que vous jugez opportun). Pour vous familiariser avec les circuits et le comportement de votre châssis, il est bon de commencer avec une boîte automatique. Une fois que votre pilotage sera plus assuré, vous devrez passer en boîte manuelle pour rivaliser avec les chronos des meilleurs pilotes.

REVIEW

Nigel Mansell F1 Challenge vous invite à participer au championnat du monde de Formule 1 au volant de la FW 14 à moteur V10 Renault de Nigel Mansell. Ce titre développé par l'éditeur anglais Gremlin Graphics va vous permettre de piloter un véritable bolide à plus de 300 km/h sur les 16 circuits du championnat 1992. Il semblera toutefois hasardeux de s'attaquer au titre sans avoir au préalable effectué de nombreux tours de reconnaissance sur l'asphalte des 16 Grands Prix. C'est ce que vous propose le menu Race Circuit. Il est de plus recommandé de s'acclimater aux réactions de la voiture en utilisant dans un premier temps une boîte de vitesses automatique. La cartouche propose un autre menu fort intéressant, tirant bien parti du parrainage du champion du monde en titre. Il s'agit du menu Mansell's Advice ("les conseils de Mansell"), qui vous permettra de courir sur n'importe quel circuit derrière le pilote anglais. Celui-ci vous enseignera les trajectoires idéales de chaque circuit (apprendre à quel moment plonger à l'intérieur d'un virage, par exemple) et le rapport de vitesses adéquat aux différents tronçons. Belle déception du côté de la course. Il n'y a que 12 voitures en piste et les essais qualificatifs se font sur un seul tour... départ arrêté (voir dans le dossier les explications relatives aux essais). Pour ce qui est de la configuration de la voiture, vous n'interviendrez que sur l'inclinaison de l'aileron arrière, le type de pneu et la longueur de la boîte de vitesses.

MENU GENERAL

On ne peut s'empêcher de s'élancer tout de suite sur un circuit. Et si on s'essayait au Grand Prix de la principauté de Monaco ?



SEQUENCE

Mon GP d'Afrique du Sud avait commencé sous la pluie et, bien qu'ayant chaussé des pneus pluie, je perdais du terrain sur mes adversaires, plus à l'aise que moi sur la piste détrempée...

Une fois l'averse passée, je décidai de garder encore un tour mes pneus pluie, prenant le risque d'une sortie de route. Cela me permit de refaire mon handicap...

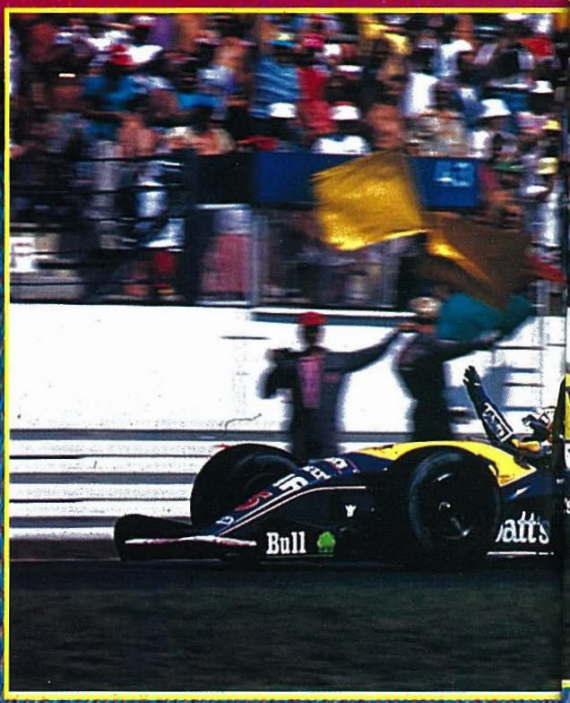
Un tour plus tard, je pointais en 5e position lors de mon passage au stand pour passer un train de pneus lisses et durs...

Mieux au fait du pilotage sur piste sèche, je bataillai jusqu'au drapeau à damier et accédai, non sans fierté, à la troisième marche du podium. Belle course tactique, non ?

Nigel Mansell F1 CHALLENGE

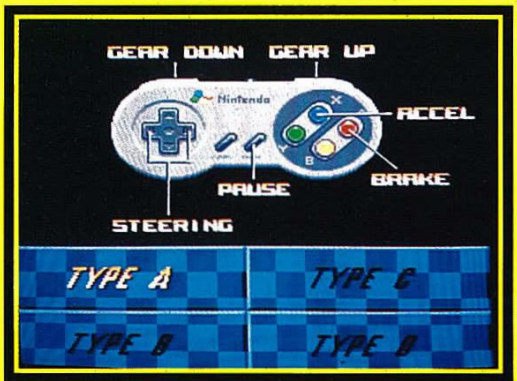
NIGEL MANSELL: LE LION N'EST PAS MORT

L'année 1992 aura été celle de Nigel Mansell. Le pilote anglais ne s'est pas contenté d'empocher le titre mondial au terme des 16 Grands Prix, il y a mit la manière : 14 pole positions, 8 meilleurs tours en course, 9 victoires et 3 secondes places. C'est à l'âge de 39 ans qu'il connaît enfin la consécration dans la catégorie reine, douze ans après ses débuts. Ayant fini trois fois sur la deuxième marche du podium, Nigel pensait pouvoir bénéficier pendant encore une ou deux saisons de son nouveau statut de star. Mais c'était compter sans les manœuvres de deux autres (triple) champions du monde. On lui demanda de revoir ses prétentions (financières) à la baisse... Exilé sur la planète Indycar, la formule américaine, l'homme n'a pas fini de nous surprendre puisqu'il a remporté l'épreuve de Surfers Paradise en Australie, première manche du championnat. Peut-être aurons-nous bientôt un jeu sur l'Indycar portant le nom du bon Nigel...



VERSION FRANCAISE

Nigel Mansell F1 Challenge, testé ici en version Super Famicom, devrait être disponible début juin pour la Super Nintendo. Il portera alors le nom de Nigel Mansell World Championship. Si le texte à l'écran, ici en japonais, sera traduit en anglais, la documentation du jeu sera, bien sûr, en français.

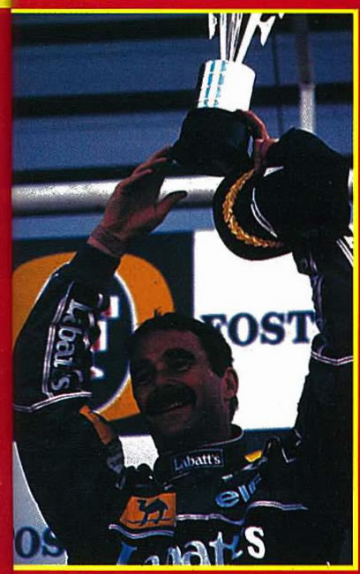


▲ *Peu satisfait des commandes ? Sélectionnez donc une configuration différente dans le menu Control. Des commandes inversées pour les gauchers ont été également prévues.*

COMMENTAIRE

ROBBY

Celui-là, ça faisait maintenant quelques mois que nous l'attendions ! Pensez donc, alors que dans notre n° 12 nous vous présentions un très bon Super Monaco GP II sur Megadrive avec le parrainage d'Ayrton Senna, nous étions impatients de lui opposer le jeu de Nigel Mansell sur Super Nintendo. Ce dernier ne nous a pas déçus. Quelques points de détail (qualifications, trajectoires de course) nous empêchent de le qualifier de hit de la simulation de F1 mais l'on se contente fort bien de ce très bon jeu d'arcade. La qualité de la bande sonore et des animations procure de réelles sensations de vitesse et l'aide à la conduite apportée par Nigel est une riche idée.



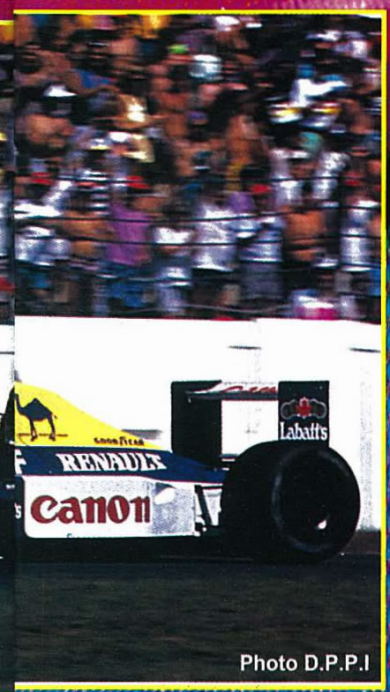
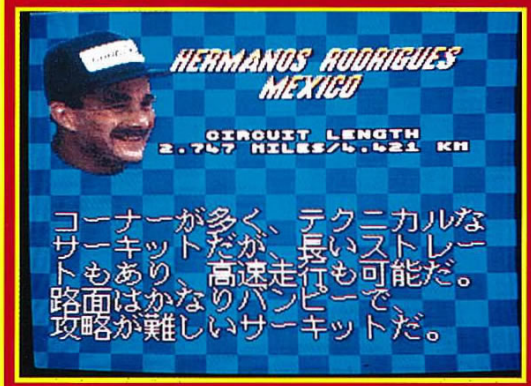


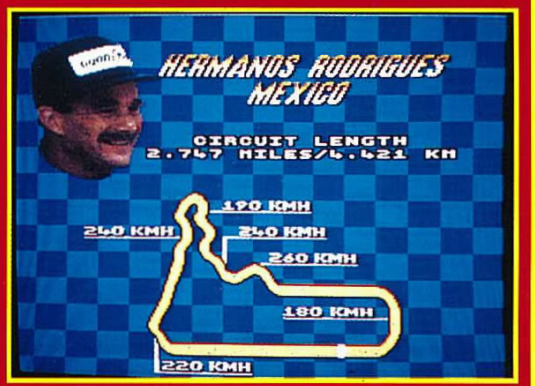
Photo D.P.P.I

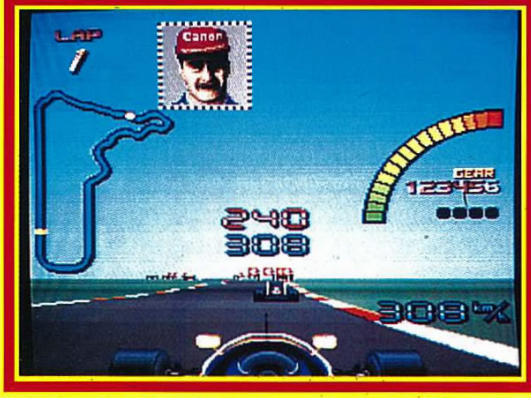
L'ECOLE DE CONDUITE

C'est par le menu Mansell's Advice que vous allez pouvoir vous initier aux subtilités du pilotage à plus de 280 km/h. Nigel vous explique d'abord les particularités du circuit que vous venez de sélectionner (les textes japonais seront traduits en anglais pour la version européenne du jeu) et vous indique les vitesses idéales dans chaque courbe ou chicane du tracé.

Vous partez ensuite pour un tour de piste derrière la FW14 du champion du monde, qui vous enseignera alors les trajectoires de course optimales. Au centre de l'écran, vous essaierez de calquer votre vitesse de pointe (en bleu) sur celle du lion anglais (en rouge). Après chaque entraînement, Nigel commente par des statistiques votre progression dans ces domaines essentiels du pilotage que sont la pointe de vitesse, la négociation des virages et le freinage.



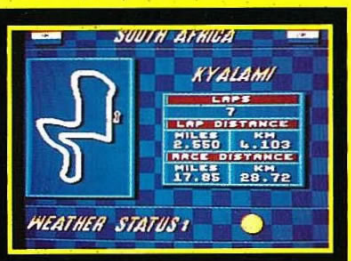




REVIEW

DEVENEZ FIN METTEUR AU POINT

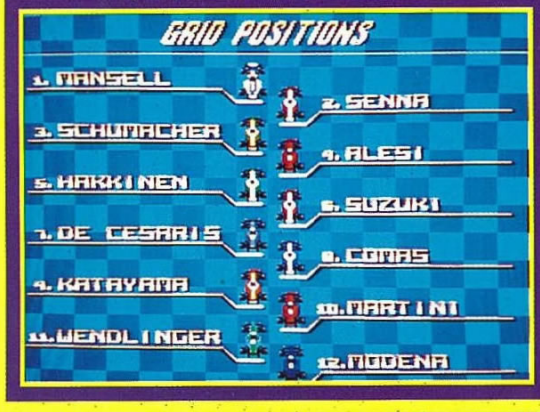
Après avoir assimilé les techniques de pilotage dispensées par le roi Mansell, vous débuterez le championnat du monde des conducteurs, comme il se doit depuis 1992, par le GP d'Afrique du Sud.



Sur l'écran de présentation du circuit, observez la météo (pour le choix des pneus) et le tracé (pour le choix des ailerons et de la boîte de vitesses).

Première participation : utilisez une boîte automatique.

SEANCE DE QUALIFICATION



La séance de qualification déterminera votre position sur la grille de départ. Il s'agira d'être véloce, car elle se déroule sur un seul tour, départ arrêté. Et ce n'est qu'avec une parfaite connaissance des caractéristiques du circuit que vous pourrez briguer la pole position.

COMMENTAIRE

AXEL

Nigel Mansell, le champion du monde de F1 en titre, signe son départ de cette prestigieuse compétition de fort belle manière. Le jeu de Gremlin est tout à son honneur. Si les puristes critiqueront certaines aberrations, comme le fait qu'il n'y a que 12 voitures en course ou que les qualifications se passent sur un seul tour (Robby se charge de relever ces incohérences), il s'agit pour moi de la meilleure simulation de F1 sur Super Famicom. La compétition est très prenante et, à la différence des autres jeux de F1, on parvient très vite à de bons résultats. La réalisation est excellente. Les bruitages sont vraiment réalistes et le contrôle de la voiture ne pose pas de problème. Enfin, le jeu est plein écran (SFC oblige) et les informations qui sont affichées pendant la course (classement, circuit, meilleur tour, usure des pneus...) sont assez discrètes pour ne pas vous déconcentrer. Un excellent titre de l'éditeur Gremlin.

EDITEUR : GREMLIN GRAPHICS

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : ??
SAUVEGARDE : PAR CODES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : ??
CONTROLE : EXCELLENT

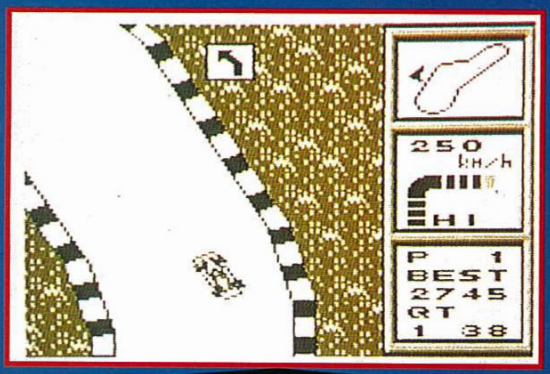
1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**72%**
Pas de quoi se pâmer devant le téléviseur.	
GRAPHISMES	**86%**
Très bien, mais la course sous la pluie n'est pas très réaliste.	
ANIMATION	**89%**
D'excellente facture, les animations donnent une bonne sensation de vitesse.	
BANDE-SON	**89%**
Le véritable son du V10 Renault numérisé sur votre console. Classe !	
JOUABILITE	**87%**
Irréprochable. Si vous arrivez dernier, c'est que vous n'êtes pas assez rapide.	
DUREE DE VIE	**83%**
Longtemps si vous ne passez pas en Indy après votre premier titre.	
INTERET	**87%**
Conduire la meilleure F1 ayant jamais existé, c'est pas intéressant, ça ?	

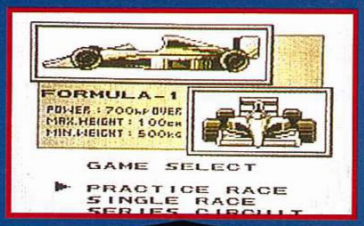
THE SPIRIT OF F-1

Depuis le célèbre F1 Race, nous n'avions pas eu, sur Game Boy, de course de voitures digne de ce nom. The Spirit of F1, disponible au moment où nous vous offrons un dossier sur les jeux de F1, ne semble pas révolutionnaire au premier abord. Pourtant, il permet d'utiliser l'adaptateur 4 joueurs de la Game Boy. Si la cartouche autorise le jeu en solitaire contre des voitures gérées par la machine, il est mille fois plus rigolo de s'affronter à quatre sur le même circuit. C'est avec un scrolling multidirectionnel et une vue dite aérienne que vous suivrez les évolutions de votre bolide.

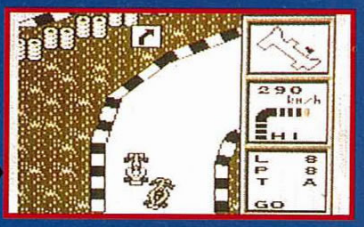
L'excellente lisibilité des graphismes fait oublier la taille réduite des sprites de la Game Boy, qui ne peuvent évidemment pas rivaliser avec ceux des consoles de salon. Les éléments classiques d'une course de F1 étant présents dans la partie (essais chronométrés, gestion des réparations au stand), les passionnés de F1 risquent d'être plus que séduits par ce Spirit of F1, qui a les qualités requises pour devenir un véritable classique de la Game Boy.



Séance d'essais qualificatifs, il faut essayer de boucler un tour à grande vitesse dans le temps imparti et même moins!



Le mode Pratice Race vous permettra de vous familiariser rapidement avec les commandes.

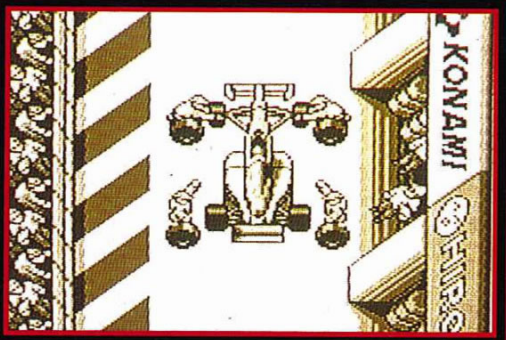


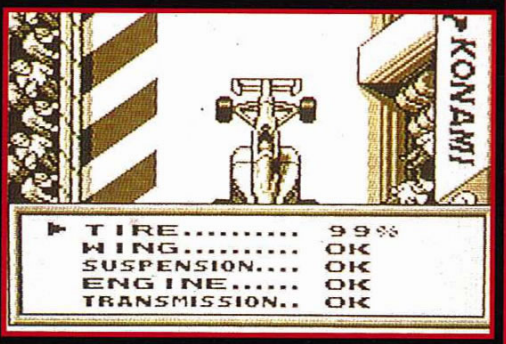
Attaque à l'intérieur d'une chicane! Malgré la petite taille de l'écran, la manœuvre est très lisible.

COMMENTAIRE

ROBBY

Sorti de longue date aux Etats-Unis, je guettais depuis quelque temps l'arrivée en France de ce jeu de F1 sur Game Boy. Il existait bien le fameux F1 Race, le premier jeu permettant à quatre amis de participer simultanément à une course de voitures grâce à un adaptateur, mais son mode de jeu ne me convenait pas. Avec la représentation graphique adoptée dans Spirit of F1 (genre vue d'hélicoptère), le jeu multijoueur est encore plus fun. Il est possible de bloquer les trajectoires façon Senna pour empêcher un concurrent de vous doubler. Les nombreux circuits disponibles sur la cartouche, la possibilité de participer à un championnat comme le fait d'avoir intégré les arrêts aux stands pour réparation font de ce jeu un titre plutôt sympathique.





SOS — bleu — SOS

Les sorties de route et les accrochages occasionneront des dégâts à votre voiture. Il faudra rentrer au stand pour que les mécanos opèrent de rapides changements de matériel (pneus, ailerons, suspension, moteur ou boîte de vitesses).

PALCOM PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 74%
Une belle F1 en écran de présentation.

GRAPHISMES 84%
Excellente lisibilité en toutes situations.

ANIMATION 73%
Bon scrolling multidirectionnel.

BANDE-SON 77%
Oui, pas mal.

JOUABILITE 84%
Deux minutes pour tout apprendre.

DUREE DE VIE 86%
Très longue à plusieurs joueurs.

INTERET 81%
Une bonne alternative à F1 Race.

1-4 JOUEURS

CARTOUCHE

DOSSIER

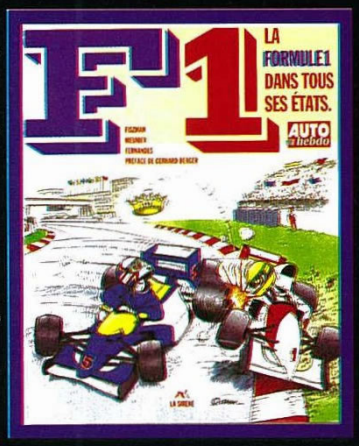
LE FIN DU FIN SUR LA F1

Je vous ai présenté les jeux de F1 qui, à mon avis, sont actuellement les plus représentatifs du domaine des simulations de ce sport.
Nigel Mansell F1 Challenge sur Super Famicom et The Spirit of F1 sont présentés sous forme de tests puisque ce sont deux titres qui viennent de sortir au moment où vous lisez ces lignes. Il faut savoir que si certains de ces jeux sont très bons, voire excellents, nous n'avons pas encore vu l'ultime simulation de F1 sur console. Ainsi, de nombreux éditeurs travaillent en ce moment sur les jeux de F1 de demain... Gremlin sur la version Megadrive et Domark sur la conversion du célèbre Vroom (de l'éditeur français Lankhor), sur Megadrive également.

REGARDER LA F1

La chaîne de télévision TF1 ayant acquis les droits de retransmission de la F1 jusqu'en 1996, on peut suivre les épreuves du championnat du monde, en direct, sur la totalité du territoire français. Si vous êtes équipé du câble ou d'une antenne satellite, je vous conseille vivement de suivre la F1 (ainsi que l'Indycar) sur Eurosport, qui retransmet également les essais du vendredi et du samedi.

LIRE LA F1



Si vous voulez tout savoir de l'actualité du championnat du monde, deux lectures s'imposent : le quotidien "L'Equipe" et son "Spécial sport-auto" du mardi et l'hebdomadaire "Auto hebdo" qui paraît tous les mercredis. Ce dernier, à mon avis le meilleur magazine auto de la planète, consacre une large partie de sa pagination à cette discipline, avec des articles et des reportages d'une qualité exceptionnelle sur tous les GP de la saison, illustrés de main de maître par le dessinateur Jean-Louis Fiszman.
Il existe de nombreux bouquins sur la Formule 1, son histoire et ses stars. Si vous désirez mieux connaître les dessous de la F1 et, plus particulièrement, en savoir plus sur le déroulement de la saison 92, je vous recommande de lire "La Formule 1 dans tous ses états". Ecrit par Jean-Sébastien Fernandes et Bertrand Meunier, journalistes d'"Auto hebdo", et illustré par l'incroyable Fiszman, ce livre, publié par les éditions La Sirène, vous fera découvrir ce sport mécanique parfois trop sérieux avec force humour et dérision.

LE CALENDRIER DE LA F1

A l'heure où vous lisez ce somptueux numéro de Consoles+, les quatre premiers GP (Kyalami, Interlagos, Donington et Imola) ont déjà été courus mais la saison de F1 est loin d'être terminée puisqu'il reste aux Prost, Senna, Hill, Schumacher et à tous les autres 12 rendez-vous pour en découdre à plus de 300 km/h aux commandes de leurs bolides. Voici donc les lieux et dates de leurs prochains affrontements :
Barcelone (Espagne), 9 mai. Monaco, 23 mai. Montréal (Canada), 13 juin. Magny-Cours (France), 4 juillet. Silverstone (Grande-Bretagne), 11 juillet. Hockenheim (Allemagne), 25 juillet. Budapest (Hongrie), 15 août. Spa-Francorchamps (Belgique), 29 août. Monza (Italie), 12 septembre. Estoril (Portugal), 26 septembre. Suzuka (Japon), 24 octobre. Adelaïde (Australie), 7 novembre.

FAIRE CARRIERE EN F1

Si vous rêvez d'entrer, un jour, dans le cercle très fermé des pilotes de Formule 1 et de piloter sur les circuits les plus prestigieux du monde... Il faut commencer votre carrière dès aujourd'hui !
Pour tout renseignement concernant les écoles de pilotage et les différentes fédérations, adressez-vous à la FFSA :
Fédération française du sport automobile
136, rue de Longchamps, 75 016 PARIS, tél : 47 27 97 39
Alain Prost, Ayrton Senna et Nigel Mansell ont connu l'ivresse de la vitesse dès leur plus jeune âge avec les compétitions de karting. Et le chemin est long pour accéder à la discipline reine. Il faut faire de nombreuses concessions, passer par des disciplines intermédiaires, Formule Ford ou Formule Renault puis Formule 3, Formule 3000... avant de piloter, enfin, une F1.

LE CLUB D'ACHAT ET DE VENTE DE JEUX VIDEO

SUPER NES

CONTROL PAD S.NES	119
ASC II PAD S.NES	189
PRO PAD	149
SUPER ADAPTATEUR	99

	Neuf	Utilisés Vente	Utilisés Achat
ADDAMS FAMILY 2	459	TEL	TEL
ALIEN III	429	TEL	TEL
ALIEN VS PREDATOR	429	TEL	TEL
AMERICAN GLADIATORS	465	TEL	TEL
AXELAY	495	TEL	TEL
BATMAN RETURN	459	TEL	TEL
BEST OF THE BEST	429	TEL	TEL
BATTLE GRAND PRIX	449	TEL	TEL
BLUES BROTHERS	459	TEL	TEL
BUBSY	499	TEL	TEL
CYBERNATOR	449	TEL	TEL
DUNGEON MASTER	525	TEL	TEL
EQUINOX	439	TEL	TEL
F15 STRICKE EAGLE	449	TEL	TEL
FATAL FURY	499	TEL	TEL
FINAL FANTASY LEGEND II	489	TEL	TEL
FIRST SAMURAI	419	TEL	TEL
IREM SKINS GAME	445	TEL	TEL
JIMMY CONNORS	415	TEL	TEL
KAWASAKI CARIBBEAN	469	TEL	TEL
KING OF MONSTER	479	TEL	TEL
LOST VIKINGS	429	TEL	TEL
MAGICAL QUEST	515	TEL	TEL
MECH WARRIOR	449	TEL	TEL
MVP FOOTBALL	449	TEL	TEL
NCAA BASKETBALL	399	TEL	TEL
OUT OF THIS WORLD	449	TEL	TEL
OUTLANDER	419	TEL	TEL
SHADOW RUN	465	TEL	TEL
SPIDERMAN X MEN	429	TEL	TEL
STAR FOX	495	TEL	TEL
STAR WARS	569	TEL	TEL
STREET COMBAT	429	TEL	TEL
SUPER NBA BASKETBALL(Tecmo)	515	TEL	TEL
SUPER MARIO KART	399	TEL	TEL
SUPER NINJA BOY	425	TEL	TEL
SUPER WRESTLEMANIA II	449	TEL	TEL
TAZMANIA	459	TEL	TEL
TERMINATOR	429	TEL	TEL
TINY TOONS	459	TEL	TEL
TOM ET JERRY	399	TEL	TEL
WOLF CHILD	409	TEL	TEL

GRATUIT!

TA CARTE DE MEMBRE APRES TON PREMIER ACHAT

- Aucune obligation d'achat.
- Catalogue gratuit pour les membres.
- Les meilleurs prix sur les nouveautés.
- Possibilité de réserver tes jeux.
- Liste complète sur MINITEL.

MEGADRIVE

ARCADE POWER CLUTCH	329
GENI STICK M.D	149
PRO 2	125

	Neuf	Utilisés Vente	Utilisés Achat
AEROBIZ	489	TEL	TEL
ALIEN VS PREDATOR	369	TEL	TEL
AMAZING TENNIS	419	310	220
AMERICAN GLADIATOR	489	290	200
AQUATIC GAMES	299	230	160
BLASTER MASTER II	395	TEL	TEL
BULL VS BLAZERS	449	290	200
CAPTAIN AMERICA	399	230	160
CHESTER CHEETHA	489	TEL	TEL
ECCO LE DAUPHIN	379	290	200
ELEMENTAL MASTER	355	TEL	TEL
FATAL FURY	489	310	220
HIT THE ICE	360	230	160
KEEPER OF THE GATE	435	TEL	TEL
KING OF MONSTER	405	TEL	TEL
LOTUS TURBO CHALLENGE	369	TEL	TEL
MASTER OF MONSTER	479	TEL	TEL
MUHAMMAD ALI BOXING	429	290	200
NBA ALL STAR CHALLENGE	349	270	190
OUT OF THIS WORLD	449	TEL	TEL
PGA TOUR GOLF 2	379	290	200
POWER CHALLENGE GOLF	409	TEL	TEL
RBI BASEBALL 93	379	TEL	TEL
ROAD RASH II	359	290	200
ROLO THE RESCUE	299	230	160
SHADOW OF THE BEAST II	379	180	120
SHINING FORCE	419	TEL	TEL
SONIC II	369	270	190
STRIDER II	439	TEL	TEL
SUMMER CHALLENGE	419	TEL	TEL
T2 : ARCADE GAME	339	290	200
TECMO SOCCER	345	TEL	TEL
TERMINATOR II	345	TEL	TEL
TOYS	399	TEL	TEL
WARSPEED	329	TEL	TEL

RESERVE LES HITS!

Les super hits sont très demandés, non! Tu peux les réserver en avance, et tu seras DES LEUR SORTIE parmi les premiers à jouer avec. IMPORTANT: les chèques et cartes bleues ne seront débités que le JOUR DE L'EXPEDITION !

GAME BOY

LIGHT BOY	135
ADAPTATEUR SECTEUR	95

	Neuf	Utilisés Vente	Utilisés Achat
ADVENTURE ISLAND 2	215	130	90
BLUES BROTHERS	225	150	100
COOL BALL	210	TEL	TEL
COOL WORLD	210	130	90
CRASH'N BOY	215	TEL	TEL
EMPIRE STRICKE BACK	239	130	90
F15 STRIKE EAGLE	225	150	100
HIT THE ICE	215	130	90
JOE ET MAC	205	TEL	TEL
LETHAL WEAPON	199	TEL	TEL
LOONEY TOONS	219	150	100
ROBIN HOOD	225	TEL	TEL
SPEEDY GONZALES	215	TEL	TEL
STAR HAWK	205	TEL	TEL
STAR TREK: NEXT	215	TEL	TEL
SUPER MARIOLAND II	245	150	100
TALESPIN	235	150	100
TINY TOONS	225	140	100
TOP GUN II	229	150	100

GAME GEAR

LOUPE	99
ADAPTATEUR SECTEUR	95

	Neuf	Utilisés Vente	Utilisés Achat
ALIEN III	279	170	120
BATMAN II	255	170	120
CRASH DUMMIES	279	TEL	TEL
DAVID ROBINSON	245	TEL	TEL
DEFENDER OF OASIS	269	170	120
DOUBLE DRAGON	249	170	120
HUMANS	265	TEL	TEL
INDIANA JONES	279	150	100
JEOPARDY	225	TEL	TEL
RC GRAND PRIX	239	140	100
SHINOBI II	255	140	100
TALESPIN	245	TEL	TEL
WWF WRESTLEMANIA STEEL	269	TEL	TEL

NOUS VOULONS TES JEUX!

Pourquoi payer le prix du neuf pour un ancien titre? Nous rachetons tes jeux sans obligation d'achat de ta part. Nous ne rachetons pas de jeux japonais sauf pour Super Famicom. Téléphone-nous dès maintenant pour les prix. Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boite d'origine.

TELEPHONE

16 (1) 30.64.54.54

De 9H à 19H du Lundi au Vendredi - De 9H à 17H le Samedi

MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

Passes tes commandes par MINITEL 24/24 heures, 7/7 Jours. Tu trouveras notre tarif complet et des informations sur les nouveautés.

BON DE COMMANDE

ZIPP-KID GAMES
BP No 5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX
Tel: 16 (1) 30.64.54.54

Téléphone nous avant pour confirmer ta commande.

No. de Membre
Nom:
Adresse:
Ville:
Code Postal:
Tél:

Jeu	Console	Prix
Frais Postaux 25F (CRBT+ 30F)		
Total		

Chèque: (joindre 1 chèque par jeu) ☐
Contre-Remboursement: (+30F) ☐
Carte Bleue: ☐
No:
Date d'expiration:

- Tous nos jeux neufs sont Américains ou Européens.
- Nos jeux utilisés sont Américains, Européens, ou Japonais.
- Tous nos jeux SELON DISPONIBILITES.
- Tous nos prix sont SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS.

Signature

C+ 20

REVIEW

Que tous ceux qui aiment et suivent régulièrement le dessin animé japonais Dragon Ball Z se réjouissent: ils vont pouvoir incarner leurs héros préférés, Sangoucou, Vegeta et autres Petit Cœur, pour affronter les robots mutants. Ce beat'em all est traité à la manière de Street Fighter II. Les combats se déroulent dans un espace clos. Toutefois, les combattants ont aussi la possibilité de s'affronter dans les airs ou de se balancer des missiles magiques à grande distance. Dès que les deux adversaires sont trop éloignés pour se trouver simultanément dans le champ de la "caméra" (qu'ils soient tous deux sur le même plan mais distants l'un de l'autre ou sur des plans différents, l'un sur terre et l'autre dans les airs), l'écran se scinde en deux parties, séparées par une ligne de démarcation horizontale, verticale ou diagonale selon la position respective des personnages. La cartouche offre une grande variété de modes de jeu: classique (en affrontant un à un les adversaires tenus par l'ordinateur), rencontre à deux, contre un ami ou l'ordinateur (avec, cette fois, la possibilité de choisir ses adversaires) et, enfin, mode Tournoi, qui permet à huit joueurs de participer par paires. Les possibilités de paramétrage sont tout aussi diversifiées: contrôle de la puissance des coups, de l'énergie et de la vitalité de chaque combattant, des décors de combat et de l'attribution des touches. Tout cela permet d'adapter le jeu à la force de chacun, d'autant que les options Continue sont présentes.

Si vous avez assez de puissance, dégagez dans les airs pour éviter les boules de feu.

VOS COUPS SPECIAUX

技の操作	ボタン操作
エネルギー弾 光	Ⓢ
エネルギー斬 光	✚ +Ⓢ
追跡エネルギー弾 光	✚ +Ⓢ
エネルギー波 光	✚ ✚ +Ⓢ
ジャンプ・ニーリフト ⊐	✚ ✚ +Ⓚ
スライディング・キック ⊐	✚ +Ⓚ
ダッシュ・エルボー ⊐	✚ +Ⓟ

技の操作	ボタン操作
エネルギー弾 光	Ⓢ
アイビーム 光	✚ ✚ +Ⓢ
ロケット・パンチ 光	✚ +Ⓢ
ヘルズ・フラッシュ 光	✚ +Ⓢ
ジャンプ・ニーリフト ⊐	✚ ✚ +Ⓚ
クロスガード・ボンバー ⊐	✚ ✚ +Ⓟ
ダイナマイト・クラッシャー ⊐	✚ +Ⓚ

Il est indispensable de bien maîtriser les coups spéciaux pour pouvoir progresser. Pour cela, choisissez le mode deux joueurs humains pour vous entraîner. La notice étant en japonais, il n'est pas facile d'en trouver l'explication au premier abord. Voici une aide qui vous sera très utile. L'explication des coups spéciaux s'étend de la page 18 à la page 25 du manuel (une page pour chacun des combattants que l'on peut sélectionner). Pour savoir duquel il s'agit, il suffit de regarder le dessin figurant sous l'explication des commandes, et qui représente le guerrier concerné. Ces coups combinent un mouvement du joystick (souvent complexe d'ailleurs!) à l'appui sur la touche S, K ou P. Ne cherchez pas ces boutons sur votre joypad! Ces touches S, K et P du manuel représentent l'un des boutons de votre joypad, variable selon la configuration retenue. Dans la configuration par défaut, Y correspond à P, B à K et A à S.

LE DESSIN

Dragon Ball Z 2 reprend les aventures du dessin animé le plus populaire au Japon. Le jeu présente les nouveaux personnages qui interviennent peu de temps après l'arrivée des cyborgs créés par le savant du Ruban Rouge. Voici un bref résumé du dessin animé. Alors que tous croyaient à la mort de Freezer, le voici qui resurgit, prêt à anéantir notre belle pla-

COMMENTAIRE

SPIRIT

Pas de problème, cette cartouche dispose de tous les ingrédients des bons beat'em all. Tout d'abord, elle reprend les personnages célèbres du dessin animé, ce qui ne manquera pas d'enflammer l'imagination des plus jeunes. Les possibilités de déplacement et de combat sont d'une richesse rarement atteinte. Chaque combattant peut avancer, reculer, courir, s'accroupir, sauter ou passer dans les airs. Les coups de poing, tout comme les coups de pied, peuvent être portés à trois niveaux (tête, corps et jambes), et combinés éventuellement à d'autres mouvements . Mais ce sont les coups spéciaux qui retiennent le plus l'attention. Ils sont très variés, et souvent impressionnants à voir et à entendre. Il subsiste cependant quelques lacunes. La division de l'écran, bonne idée en soi, n'apporte en fait pas grand-chose. D'autre part, les coups spéciaux sont très difficiles à réaliser, et nécessitent un apprentissage difficile et un joystick adapté. Enfin, les décors auraient pu être plus travaillés, l'animation en particulier. Dragon Ball Z 2 ravira les fans de Street Fighter II. Mais il était possible de faire encore mieux.

ANIME

nète. Mais un guerrier inconnu (Trunk) qui vient du futur tente d'infléchir le destin apocalyptique qui menace la Terre. Pour cela, il informe la bande des super-héros de l'arrivée des cyborgs responsables du chaos futur. Nos champions se retirent alors pour subir un entraînement intensif avant la confrontation suprême qui les attendra trois ans plus tard.

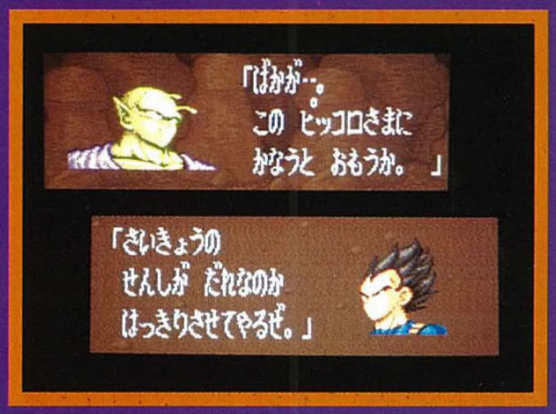
Le Power est indispensable pour tous les coups spéciaux. Il augmente avec le temps, mais diminue avec les coups que vous prenez.

Il est très difficile de parer la boule géante, elle vous fera perdre de l'énergie, vous expédiant ad patres si vous n'étiez pas proche du maximum.

TIP !

Au début des combats, vous ne disposez pas d'assez de puissance pour faire appel à la magie. Attaquez donc au corps à corps par coups de pied ou de poing. Dégagez-vous ensuite rapidement pour éviter la contre-attaque, souvent percutante. Pour parer les boules de feu, il faut soit contrer par une autre boule de feu, soit frapper dessus au bon moment, soit, plus simplement encore, les éviter en sautant par-dessus ou en passant dans le plan des airs. Ne tentez les coups spéciaux que si vous êtes sûr d'y parvenir. Sinon, votre manque d'entraînement pourrait vous mener à la catastrophe.

Voilà une Fireball bien envoyée! L'ennemi n'a pas eu le temps de se dégager, ni de la parer. Il va perdre du même coup des points de vie et de puissance, ce qui arrangera bien vos affaires.



Le programme vous présente tous les combattants que vous pourrez incarner.

REVIEW

DRAGON BALL (suite)

Après chaque combat, le programme vous présente une statistique rapide de la rencontre et tient à jour les points.

Ce mode est parfait lorsque l'on joue avec de nombreux amis. Chacun va choisir d'incarner le personnage de son choix. Les rencontres sont tirées au hasard et il faut impérativement gagner, car le perdant est impitoyablement éliminé. Seul le meilleur aura le privilège de remporter la coupe.

COMMENTAIRE

AXEL

Rhaaa! Lovely...! Moi, j'adore ce jeu! N'en déplaise à Spirit et Banana San, Dragon Ball Z 2 m'a complètement transporté de joie. Je commençais à me lasser de Street Fighter II quand est apparu cet excellent beat-them-all. Il renouvelle totalement le genre et, pour cette raison, vaut largement les cinq pages que nous lui consacrons. Je suis tout à fait d'accord pour dire que la réalisation a été légèrement bâclée. Sous prétexte que le produit est tiré d'un des mangas les plus connus, les programmeurs n'ont pas fait l'effort de soigner d'avantage les graphismes et l'animation, ce que l'on était en droit d'attendre. Mais cela ne m'a nullement empêché de passer des nuits entières à me battre dans les airs et sur terre, par boules de feu interposées. C'est un challenge à la portée des meilleurs "beat-themers" et de tous ceux qui ont fait mille fois le tour de Street Fighter II.

L'adversaire vous a mis un sacré pain, utilisant d'ailleurs au maximum l'un de ses coups spéciaux.

L'idée de scinder l'écran en deux pour exprimer la distance qui sépare les protagonistes est une bonne idée. Mais même si la gestion en est rapide, elle n'apporte pas grand-chose au jeu.

Les cyborgs sont décidément plein de ressources. Celui-ci détache sa main de son avant-bras. Elle va frapper l'adversaire et revient à sa place comme un boomerang.

L'OPTION CONTINUE

Respectant le scénario du dessin animé, il est possible d'incarner non seulement Sangoucou, mais aussi Petit Cœur et un autre, ralliés à votre cause après le combat. En clair, cela signifie que si Sangoucou meurt, vous pouvez faire appel aux autres personnages actifs avant de devoir utiliser une option Continue.

GROS PLAN!

Voici un portrait rapproché des personnages que vous pourrez incarner. Chacun dispose de ses points forts et faibles. Il ne faut surtout pas se fier aux apparences : la mignonne est redoutable, tout comme le vieillard.

Les mouvements sont très réalistes. Les spécialistes de la baston apprécieront ce splendide coup de pied qui éclate l'adversaire.

La bataille bat son plein. Chaque combattant enchaîne ses coups et ses parades, s'éloignant au besoin pour refaire provision d'énergie plus tranquillement. Il faut maîtriser les coups spéciaux pour faire mal vite et bien !

Les animations sont rapides, très bien traitées lorsque l'écran "bascule". Les ombres apportent un réalisme supplémentaire, vous permettant de jauger votre hauteur par rapport au sol (bien que cela soit peu important dans le jeu).

MIEUX QUE LA BOUSSOLE

Le radar vous permettra de juger de l'avance des boules de feu. Si vous changez de plan plusieurs fois rapidement, vérifiez aussi sur le radar qu'aucune boule de feu ne poursuit sa route : vous pourriez vous jeter dessus ! Il permet aussi de juger de la distance de l'adversaire, certains coups spéciaux n'ayant qu'une portée réduite.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

"Une vaste plaisanterie..." ! Lors de ma preview parue dans Consoles+ n° 18, j'avais été choqué parce que l'éditeur avait donné aux programmeurs japonais une seule consigne : le produit est sûr de se vendre donc ne faites pas de zèle ! Effectivement, la consigne a été respectée. Bien que le jeu soit amusant, je persiste et je signe, en notant de nombreux ralentissements et des décors pas suffisamment soignés pour une Super Famicom (le ciel, les arbres, les principaux bâtiments manquent de détails...). Je me demande encore si le fait de pouvoir combattre dans les airs ou la possibilité de faire tourner les écrans apporte un plus au jeu ? Dragon Ball Z 2 ne va pas m'empêcher de tester Street Fighter II sur Megadrive et PCE Engine. Bien au contraire...

A tout moment, il est possible de rappeler les commandes choisies en actionnant Pause, puis en appuyant sur Select. Vu le nombre de coups, cette option est capitale: elle vous évite de toujours faire appel à la notice.

Ce cyborg ne paraît pas impressionnant du fait de sa taille. Ne vous y fiez pas : il est très rapide. Son attaque favorite est le saut en rotation avec coup de pied, comme vous pouvez l'admirer.

Ici, une lame d'énergie en forme de tranchant de hache, plus rapide que la boule de feu.

REVIEW

LES RAVAGES DE LA BOULE DE FEU

Cette séquence vous montre la préparation de la boule de feu géante, sa libération en un flux d'énergie surpuissant, puis ses effets dévastateurs à l'arrivée. Il n'existe — à ma connaissance! — aucune parade.

Et un de moins. L'adversaire, terrassé, chute sur le sol, où il rebondit plusieurs fois avant de s'immobiliser enfin!

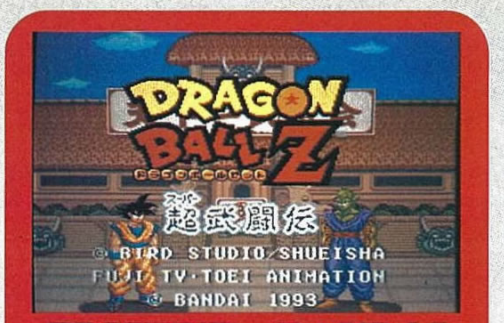
Ce petit bout de femme, après avoir flanqué une trempe à ce gros balourd, n'a pas perdu le sens de la coquetterie: la voici en train de se recoiffer!

L'attaque d'énergie revêt différentes formes. Ici, l'une des plus belles, sous forme de vrille.

Ce coup spécial, assez facile à réaliser (deux diagonales + S), n'en est pas moins efficace. Le personnage effectue alors un coup de pied chassé aller et retour.

Le combat fait rage. N'oubliez pas de jeter un œil sur les niveaux d'énergie pour savoir qui est à même de décocher un coup spécial (une bonne attaque directe pourra peut-être prévenir les dégâts).

La séparation verticale rappelle que les deux adversaires sont éloignés. Le radar permet de juger de la position de chacun, ainsi que des boules de feu.



EDITEUR : BANDAI
PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 6
CONTROLE : CORRECT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**75%**
Correcte sans plus: une voix digitalisée et quelques images monochromes précèdent une démonstration du jeu.	
GRAPHISMES	**85%**
Les combattants sont superbement dessinés, avec un grand luxe de détails. En revanche, les décors manquent de punch.	
ANIMATION	**88%**
Du bon travail: c'est fluide et rapide. Malheureusement, on note parfois quelques ralentissements.	
BANDE-SON	**82%**
La musique est agréable, mais répétitive. Les bruitages, percutants, rattrapent le tout, avec ce qu'il faut de cris digitalisés.	
JOUABILITE	**80%**
Si les mouvements de base sont faciles à exécuter, les coups spéciaux demandent un sérieux entraînement.	
DUREE DE VIE	**85%**
Cette cartouche ne pourra espérer résister trop longtemps aux professionnels de la baston. Mais on y retourne avec plaisir.	
INTERET	**88%**
Dragon Ball Z 2 est un bon beat'em'up mais ses concepteurs ne se sont pas assez fatigués, ratant ainsi le mega hit.	

STOCK GAMES

● 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL : 48.05.48.23.
METRO : REPUBLIQUE OU OBERKAMPF

● 3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : 44.07.04.61.
METRO : CARDINAL LEMOINE OU JUSSIEU
A L'ANGLE DU 7 RUE DES ECOLES

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

SUPER FAMICOM NEUF

SUPER FAMICOM	**1299 F**
CABLE PERITEL	149 F
ADAPT. UNIVERSEL	99 F
JOY INFRAROUGE	399 F
DYNA - 1	119 F
CASTLEVANIA IV	249 F
LEMMINGS	249 F
SOULBLADER	249 F
ACTRAISER	249 F
GHOULS ' N GHOSTS	299 F
PRINCE OF PERSIA	349 F
AXELAY	399 F
TORTUES NINJA IV	399 F
MICKEY'S QUEST	399 F
MARIO KART	399 F
TINY TOON	439 F
KING OF RALLY	439 F
BATMAN RETURNS	**439 F**
VALKEN	489 F
STAR WARS	489 F
FATAL FURY	499 F
VOLLEY BALL II	499 F
KIKIKATAI	499 F
TETRIS 2	**499 F**
RUSHING BEAT 2	499 F
HUMAN GP	499 F
F1 EXHAUST HEAT N°2	**499 F**
F1 GRAND PRIX N°2	499 F
BASEBALL 2020	499 F
POP' N TWIN BEE	**499 F**
STAR FOX	539 F
RANMA 1/2 N°2	**539 F**
DEAD BANCE	539 F
DRAGON BALL Z N°2	**539 F**
OLIVE AND TOM IV	539 F
BREATH OF FIRE	539 F
NEUGIER	539 F
DORABOCHAN	539 F
SUPER DUNKSTAR	**539 F**
BOMBER MAN 93	**539 F**

MEGADRIVE NEUF

MEGADRIVE	**790 F**
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR	89 F
ALIMENTATION	129 F
PRO 3	119 F
SONIC	149 F
ALIEN STORM	179 F
STREET OF RAGE	179 F
TOKI	179 F
WONDERBOY V 60 HZ	179 F
QUACK SHOT	179 F
WANI WANI WORLD	179 F
STRIDER	179 F
MONACO GP	179 F
SHINOBI	179 F
TOE JAM AND EARL	179 F
MONACO GP 2	299 F
TAZMANIA	329 F
MICKEY 2	299 F
SONIC 2	299 F
THUNDER FORCE IV	349 F
LAND STALKER	399 F
SHINNING FORCE	399 F
STREET OF RAGE 2	329 F
TINY TOON	**399 F**
FATAL FURY	**399 F**
SNOW BROTHERS	**399 F**
GOLDEN AXE 3	**399 F**

NEO GEO NEUF

NEO GEO	**1990 F**
NEO GEO + 1 JEU	2490 F
JOYSTICK NEO GEO	399 F
MEMORY CARD	199 F
ART OF FIGHTING	1390 F
SUPER SIDE KICK	1390 F
FATAL FURY II	1390 F
VIEW POINT	1490 F
SENGOKU II	**1390 F**

MEGA CD NEUF

MEGA CD	**1890 F**
MEGA CD + 1 JEU	1990 F
EARNEST EVANS	199 F
HEAVY NOVA	199 F
DENNIN ALESTE	299 F
SIKLY LIP	299 F
PRINCE OF PERSIA	399 F
LUNAR	399 F
DETONATOR ORGAN	399 F
BURAI	399 F
4 IN 1	399 F
THUNDER STORM FX	449 F
TIME GAL	449 F
FINAL FIGHT	449 F
ANETTE AGAIN	449 F
JAGUAR XJ 220	449 F
SWITCH	449 F
DEVASTATOR	449 F
DARK WIZARD	**449 F**
A-RANK THUNDER	449 F
WOLF CHILD	**499 F**
RANMA 1/2	**499 F**

SFC/SNES/SNIN OCCAS

ADDAMS FAMILY	299 F
OUT OF THIS WORLD	299 F
AMAZING TENNIS	299 F
SUPER TENNIS	249 F
SUPER SOCCER	249 F
ZELDA 3	249 F
BART' S NIGHTMARE	299 F
MICKEY' S QUEST	299 F
GHOULS' N GHOSTS	249 F
FINAL FIGHT	299 F
ROAD RUNNER' S	299 F
ROBOCOP 3	249 F
CONTRA	299 F
JOE AND MAC	299 F
ADV. ISLAND	299 F
STREET FIGHTER II	299 F
SUPER R TYPE	249 F
PILOTWINGS	299 F
CASTLEVANIA IV	199 F
DOUBLE DRAGON	249 F
MARIO KART	349 F
SPIDERMAN X MEN	349 F
TURTLES NINJA	299 F
NCAA BASKETBALL	349 F
WING COMMANDER	349 F

NEO GEO OCCAS

NEO GEO + NAM 75	**1890 F**
JOYSTICK NEO GEO	299 F
NAM 75	399 F
CYBER LIP	399 F
MAGICIAN LORD	449 F
BLUE'S JOURNEY	499 F
BASEBALL STAR	549 F
BASEBALL 2020	549 F
LEAGUE BOWLING	549 F
ALPHA MISSION II	549 F
NINJA COMBAT	549 F
BURNING FIGHT	549 F
JOY JOY KID	549 F
SENGOKU	549 F
FATAL FURY	699 F
EIGHT MAN	749 F
ROBO ARMY	749 F
FOOTBALL FRENZY	749 F
MUTATION NATION	799 F
KING OF MONSTERS 2	849 F
ART OF FIGHTING	999 F
SUPER SIDE KICK	999 F

GRAND CHOIX DE JEUX D'OCCASIONS EN STOCK

ECHANGEZ VOS JEUX A PARTIR DE 50 F !!

ARCADE SYSTEM 1990 F JOYPAD 6 BOUTONS 249 F

+ DE 50 CARTES JAMMA DISPONIBLES

ARRIVAGE DE NEWS DU JAPON SUR :
SFC - NEO GEO - MEGADRIVE - MEGA CD - NEC - ACCESSOIRES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS FAX : 43.57.93.55.

BON DE COMMANDE

NOM :
ADRESSE :
TELEPHONE :
CODE POSTAL : VILLE :
REGLEMENT : SIGNATURE :
☐ CHEQUE :
☐ MANDAT LETTRE
☐ CARTE BLEUE N°:
EXPIRE FIN :

DESIGNATION	QT	PRIX
FRAIS DE PORT:		+30 F
TOTAL:		

C+20

A RETOURNER A : STOCK GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL 48.05.48.23.

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES-PRIX REVISABLES SANS PREAVIS

REVIEW

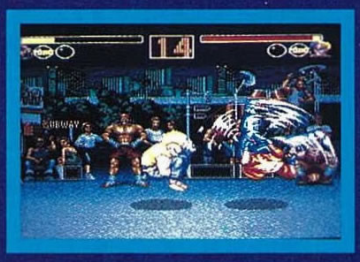
Takara continue sa politique d'adaptation de titres Neo Geo. Cette fois-ci, il s'agit de l'adaptation sur Megadrive d'un titre phare de SNK: Fatal Fury! Ce jeu de combat vous met dans la peau d'un professionnel des arts martiaux. Vous pouvez choisir d'incarner un combattant parmi trois: Andy Bogard, qui maîtrise les techniques martiales japonaises, Terry Bogard, spécialisé dans les combats de rue, ou Joe Higashi, as de la boxe thaï. Comme chaque année, un "festival" organisé par le vil Geese a lieu dans la ville. Il oppose les meilleurs combattants dans une série de luttes sans merci. Il permet en fait à Geese de recruter discrètement des guerriers qu'il utilisera pour ses activités illégales. Vous allez devoir lutter, combat après combat, dans les sept zones de la ville pour arriver enfin jusqu'au satanique Geese, que vous affronterez dans un duel à mort. En fait, ce scénario inepte ne masque guère la dure réalité: c'est de la distribution de baffes! Les combats se déroulent sur deux plans et il est possible de passer de l'arrière-plan au devant de la scène en appuyant simultanément sur les boutons B et C. Un scrolling horizontal suit les mouvements des protagonistes, et l'aire de jeu ne se limite donc pas à un simple écran. Chacun des combattants dispose de plusieurs coups spéciaux, comme dans SF II. En mode un joueur, vous n'avez le choix qu'entre trois personnages, mais en mode Duel il est possible de jouer aussi avec les cinq "bad guys" que vous affrontez dans le jeu. Les programmeurs ont pensé aux pros qui tiennent à relever le challenge sur un pied d'égalité, puisqu'il est possible à deux joueurs de sélectionner le même personnage. Concurrente de Street Fighter II, cette cartouche va vous permettre de progresser dans l'art de botter les fesses!

VOS COM

COMMENTAIRE

SAM

Ça, c'est de la conversion! Certes, sans la qualité de la Neo Geo, mais il est clair que, pour cette conversion, Takara a tiré le meilleur parti de la Megadrive. Ce qui n'avait pas été le cas en ce qui concerne la conversion Nintendo 16 bits. En effet, du côté technique, on voit que ça a été soigné, que ce soit au niveau des graphismes, de l'animation presque assez rapide, ou des musiques parfois très sympa: tout est correctement réalisé. C'est un bon jeu de baston, mais je ne peux que vous conseiller d'attendre Street Fighter II', prévu pour juin, et qui promet. Mais, tel saint Thomas, j'attends de voir.

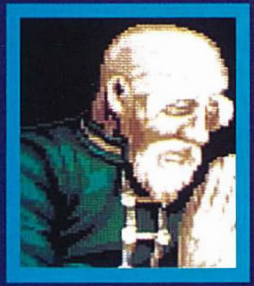


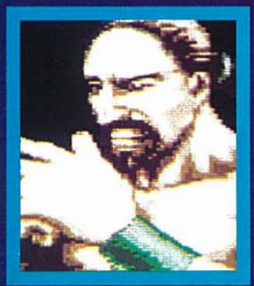
BATTANTS

FATAL FURY SUR NEO GEO

Alors qu'El Nio Nio, au moment de sa sortie, ne trouvait pas Fatal Fury sur Neo Geo exceptionnel, force est de constater que ce jeu a fait bien des émules. Profitant du prestige dont bénéficie la Rolls Royce des consoles, la société Takara s'est chargée d'adapter sur Super Famicom King of Monster et Fatal Fury. Ce dernier était d'ailleurs loin d'être une réussite. Si les graphismes le rapprochaient de l'original, on ne peut pas en dire autant de l'animation, des bruitages et de la jouabilité. Aussi bizarre que cela puisse paraître, l'adaptation sur Megadrive est plus réussie. Même si elle n'arrive pas à égaler techniquement ses homologues, la jouabilité est plus qu'honorable. Et puis il faut dire que, sur Megadrive, il n'y a pas de Street Fighter II pour le concurrencer.

Fatal Fury sur Neo Geo. Difficile d'égaler une console aussi puissante.





COMMENTAIRE

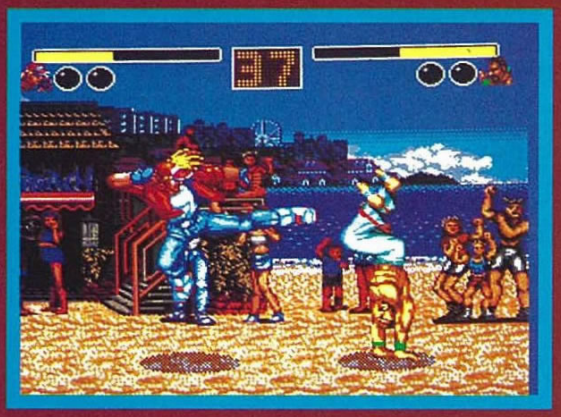
WIEKLEN

Vous connaissez Fatal Fury II sur Neo Geo ? C'est, à mon avis, le meilleur jeu de combat existant, un cran au-dessus de Street Fighter II. Fatal Fury (le premier du nom) avait marqué le monde du jeu vidéo, bien avant SF II. Malheureusement, la MD n'est pas la Neo Geo et, malgré les prouesses des programmeurs de Takara, la bonne taille des sprites et la fluidité de l'animation, ce jeu est loin de l'original. Bon, c'est malgré tout un bon petit jeu, sympa à souhait, mais qui reste très loin de SF II sur Super Nintendo et encore plus loin de la version Neo Geo. Son principal avantage est d'être l'un des très rares jeux de baston valables sur Megadrive.

REVIEW

Voilà le plan des sept aires de combat. C'est seulement après avoir affronté victorieusement les sept meilleurs combattants que vous pourrez vous mesurer à Geese.

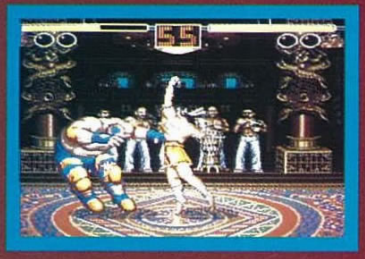
Andy Bogard contre Andy Bogard, c'est possible. Seule la couleur de leurs vêtements différencie ces deux combattants. Celui qui perdra ne pourra s'en prendre qu'à lui-même.



Richard Meyer est redoutable dans les airs. Sa grande taille lui donne une bonne allonge et, pour le battre, il faut utiliser des coups spéciaux à distance.

Raiden est un gros poussah masqué, mais mieux vaut ne pas lui tomber entre les pattes. Andy Bogard l'a bien compris et il n'hésite pas à prendre les devants.

Le coup de pied de Joe Higashi est impressionnant. Pourtant, il suffit de se baisser pour l'éviter.



Et un Hurricane Uppercut en pleine poire! Qui a dit qu'en boxe thaï, tout était dans les jambes?

Duck King est un puncheur pur et dur. Son attaque en roulé-boulé lui a permis de régner en maître sur le gang de la Huitième Rue. Il ne rend de compte à personne, sauf à Geese, bien sûr!

EDITEUR : TAKARA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 66%

La documentation présente les personnages et leurs coups respectifs. Affichage d'un combat de quelques secondes.

GRAPHISMES 82%

La palette de couleurs restreinte est compensée par un choix judicieux des teintes.

ANIMATION 73%

Les positions intermédiaires peu nombreuses donnent des mouvements hachés. En revanche, c'est suffisamment rapide et les sprites sont de grande taille.

BANDE-SON 69%

La musique qui accompagne le jeu est entraînante mais sans surprise. Les bruitages sont assez corrects.

JOUABILITE 71%

Le principal problème, c'est le joypad de la MD. Rien ne vaut un bon joystick pour faire les coups spéciaux.

DUREE DE VIE 80%

Le mode deux joueurs permet de choisir entre huit personnages, ce qui garantit une longue durée de vie à la cartouche.

INTERET 84%

Sans être aussi dément que son homologue sur Neo Geo, c'est une adaptation fidèle, plus jouable que celle sur Super Nintendo.

NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHER**
EN ACHETANT CHEZ
HARD DISCOUNT SHOP.
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 **79F**
ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD DYNA 1 **129F**

– TOP 10 –

Star Fox	445 F
Super Star Wars	445 F
Tiny Toon	395 F
Tecmo NBA Basket	445 F
Magical Quest	445 F
Prince of Persia	395 F
Jim Connors Tennis	395 F
Batman Return's	395 F
Addam's Family 2	395 F
Death Valley Rally	395 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Star Fox	445 F	Batman Return's	395 F
Super Star Wars	445 F	F 15 Strike Eagle	395 F
Tecmo NBA Basket	445 F	Terminator	395 F
Tiny Toon	395 F	Tom and Jerry	395 F
Addam's Family 2	395 F	Power Moves	395 F

Final F. Mystic. Quest	345 F	Spanky's Quest	245 F
Final Fantasy 2	395 F	Spiderman vs XMen	395 F
Hit The Ice	395 F	Streetfighter 2	495 F
Hook	395 F	Super Conflit	395 F
James Pond JR	345 F	Super Double Dragon	395 F
Legend of Zelda	375 F	Super Ghouls'n Ghosts	395 F
Act Raisers	395 F	Lemmings	395 F
All Star Challenge	395 F	Magic Sword	295 F
Amazing Tennis	395 F	Mystical Ninja	395 F
Best of Best Karaté	395 F	NCAA Basketball	395 F
Bulls vs Blazers	395 F	NHLPA Hockey 93	395 F
Californ. Games 2	395 F	Out of this World	395 F
Contra 3	395 F	Outlander	395 F
Cool World	395 F	PGA Tour Golf	345 F
Desert Strike	395 F	Phalanx	395 F
Dinocity	295 F	Populous	395 F
Earth Defense	295 F	Push Over	395 F
F 1 Roc/Exhaust Heat	395 F	Shangaï 2	395 F
Super Kick Off	395 F		
Super Mario Kart	395 F		
Super Off Road	395 F		
Sup. Soccer Champ	395 F		
Super SWIV	395 F		
The Chessmaster	395 F		
The Simpson's	395 F		
Toys	395 F		
Turtles Ninja 4	395 F		
UN Squadron	395 F		
Wing Commander	395 F		
WWF Wrestlemania	395 F		

MEGADRIVE
FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD PRO 2 **125F**

– TOP 10 –

Street of Rage 2	345 F
Fatal Fury	445 F
Ecco le Dauphin	345 F
Road Rash 2	345 F
European Club Soccer	345 F
Megalomania	345 F
Side Pocket	345 F
Mickey et Donald	345 F
Thunderforce IV	345 F
Bulls Vs Lakers	395 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Fatal Fury	445 F	James Bond 007	345 F
Turtle Ninja	345 F	The Flintstones	395 F
Megalomania	345 F	Batman to Joker	295 F
All Star Challenge	345 F	Leaderboard	295 F
Battle Toads	395 F	Indy Last Crusade	295 F
Chase HQ 2	395 F	Batman Returns	295 F
EX Mutants	345 F	Atomic Runner	295 F

Aliens 3	295 F	Grand Slam	345 F	Rampart	345 F
Beast 2	295 F	Greendog	345 F	Robocod	195 F
Captain America	345 F	John Madden 2	295 F	Rolo Rescue	345 F
Chuck Rock	345 F	Lemmings	345 F	Senna Grand Prix	345 F
D.R. Supreme Court	345 F	LHX Attack Chopper	345 F	Sonic 2	345 F
Desert Strike	345 F	Lotus Turbo Challenge	345 F	Speedball 2	345 F
Double Dragon 3	345 F	Mohamed Ali Box.	395 F	T2 Arcade Game	345 F
Dragon's Fury	345 F	NHLPA Hockey 93	345 F	Talespin	345 F
Dungeon and Dragons	345 F	Olympic Gold	345 F	Tazmania	345 F
E.Holyfield Real Box.	345 F	PGA Tour Golf 2	345 F	Team USA Basket	345 F
G Loc	345 F	Populous	345 F	The Simpson's	295 F
Galahad	345 F	Power Monger	345 F	WWF Wrestle.	345 F

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandaï Nintendo.
Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega.
Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

GAMEBOY

– TOP 10 –

Super Marioland 2	225 F
Lemmings	195 F
Star Wars	225 F
Looney Tunes	225 F
NBA Challenge N2	225 F
Tiny Toon	225 F
BC Kid	225 F
Empire Strike Back	225 F
Prince of Persia	225 F
Best of Best Karate	225 F

LIGHT MASTER **79F**
(Agrandit l'image du gameboy éclaire l'écran)
ACTION REPLAY PRO **295F**

Double Dribble	225 F	Talespin	225 F
Ferrari Grd Prix	225 F	Terminator 2	225 F
Final Fantasy 2	295 F	Tip Off	195 F
Flinstones	225 F	Tom and Jerry	225 F
Hit the Ice	225 F	Top Gun	225 F
Kirby's Dream.	225 F	Track and Field	225 F
Krusty Fun House	195 F	Turn and Burn	225 F
L'Arme Fatale	225 F	Turtles Ninja 2	225 F
Mc Donald Land	245 F	WWF Superstars 2	225 F
4 in 1 Fun Pack	225 F	Megaman 3	225 F
Adventure Island 2	225 F	Mickey Dg Chase	225 F
Alien 3	225 F	Milon's Secret	225 F
Alley Way	195 F	Simpson's n2	195 F
Batman Return of joker	225 F	Speedball 2	225 F
Blades of Steel	225 F	Spiderman 2	195 F
Blues Brothers	225 F	Super Kick Off	225 F
Chessmaster	225 F	Super Marioland	195 F
Darwing Duck	225 F	T2 Arcade Game	225 F

GAMEGEAR

– TOP 10 –

Street of Rage	225 F
Defender of the oasis	295 F
Sonic 2	245 F
Shinobi 2	225 F
Prince of Persia	225 F
Lemmings	245 F
Tazmania	245 F
Talespin	245 F
Chakan	245 F
Ariel the Little	245 F

LE WIDE MASTER (Loupe) **89F**
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR **89F**

Alien 3	225 F	Out Run Europa	225 F
Batman Returns	245 F	Senna Gd Prix	245 F
Chessmaster	225 F	Spiderman	225 F
Chuck Rock	245 F	Super Kick Off	245 F
G Loc	175 F	Super of Road	225 F
Halley Wars	225 F	Terminator	245 F
Indy Last Crus.	225 F	The Simpson's	225 F
Ninja Gaiden	225 F	Wimbledon Tennis	245 F
Olympic Gold	245 F		

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER
93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

OUVERT DE 9h à 19h
DU LUNDI AU SAMEDI

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....

REGLEMENT :
☐ Chèque Bancaire
☐ CCP
☐ Je préfère payer au facteur (+35F)
☐ Carte-bleue :
Date d'expiration —/—
Signature :

N° CLIENT ..... N° carte bleue : . . .

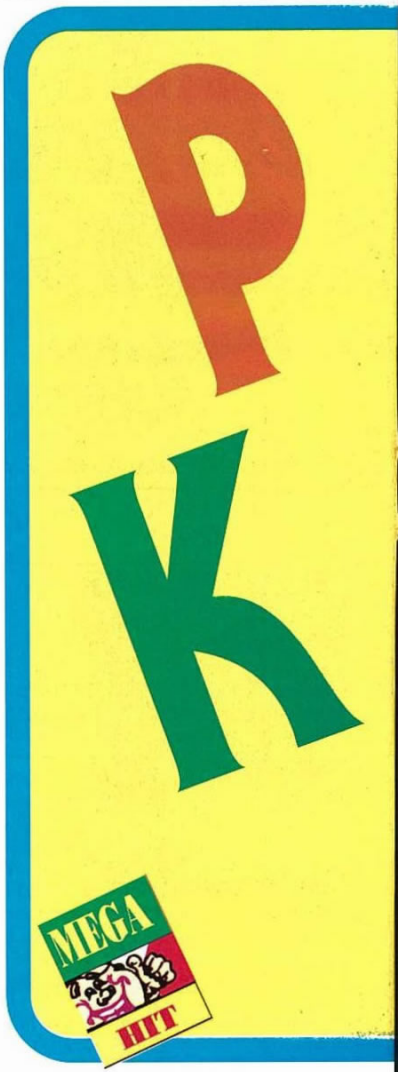
TITRES 13 CONSOLE+	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

La PC Engine sans PC Kid, autrement dit Pithécanthropus Computerurus Kid, c'est comme une console Nintendo sans Mario ou une console Sega sans Sonic ! Tous les petits veinards qui ont connu le somptueux PC Kid 1, le décapant PC Kid 2 et le tonitruant shoot-them-up PC Kid Denjin retrouveront avec un plaisir sans nom PC Kid 3, troisième volet de cette saga préhistorique rehaussé de tout plein de petites nouveautés. A mes yeux, la plus importante de ces innovations est la possibilité d'inviter un petit pote préhistorique de sa connaissance pour partager les délices de ce superbe dégomme-dinosaures. On peut donc jouer à deux et, par exemple, si on leur fait ingurgiter quelques bonbons bien choisis, diriger un PC Kid gros comme le quart d'un écran ou bien un minuscule PC Kid qui pourra se faufiler dans n'importe quel souterrain. Les décors restent toujours aussi colorés que dans les précédents épisodes. On retrouve les petites fleurs marquant l'entrée des tableaux de bonus et notre little PC Kid a toujours les gencives en béton... En bref, l'atmosphère joyeuse et très prenante des premiers PC Kid est à nouveau au rendez-vous dans cet épisode qui se révèle comme un très grand jeu de plates-formes, tout à fait dans l'esprit de la console NEC.

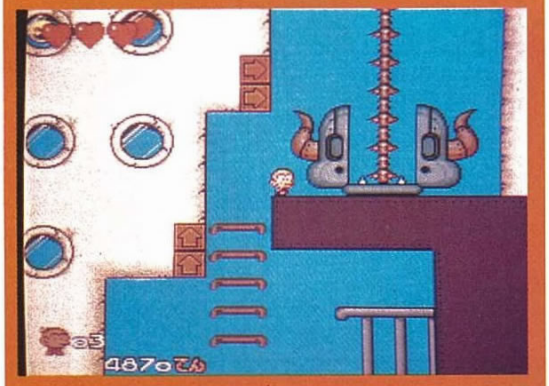
DOCTEUR PC ET MISTER KID

Une grosse cuisse de dinosaure...

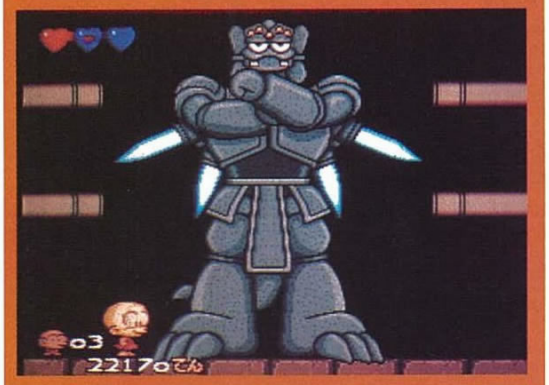
... et c'est la transformation en very Big Man.



VERS LE BOSS



La fameuse cabine qui vous mène tout droit au boss de fin de round.



Et voici un big boss. Pour le vaincre, grimpez tout en haut et exécutez votre coup de boule en tombant la tête la première sur son crâne.

DES SPRITES

PC Kid qui prend un quart de l'écran, c'est une grande innovation, un petit plus très sympathique.

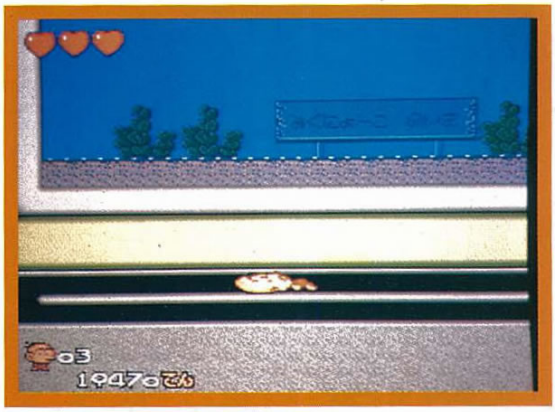
Mon nom est Bonk... J'aime Bonk...

CD 3

UNE ARME FRACASSANTE

Le coup de boule précédé d'un saut périlleux est très efficace.

Le coup de tête rapproché est aussi très performant mais son exécution n'est pas sans péril.

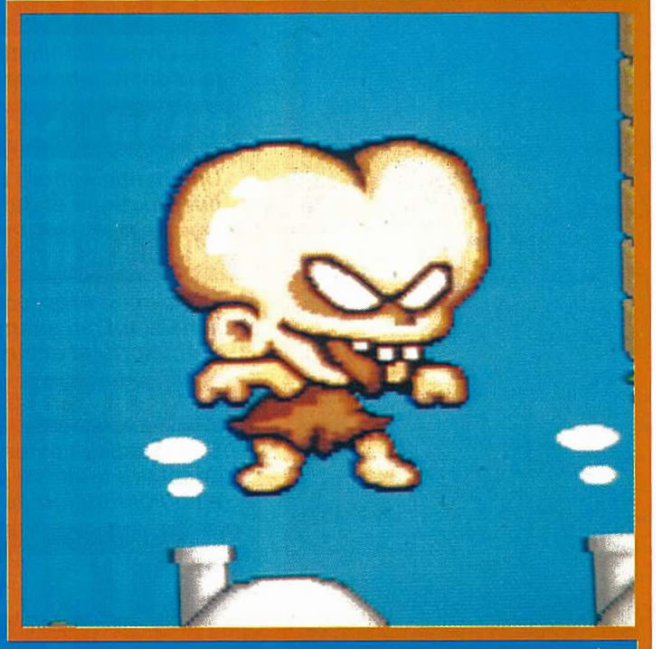


C'est parfois intéressant de visiter les tuyauteries de la maison!

Bébé est très dissipé aujourd'hui. Peut-être qu'un petit coup de boule le calmera...

GEANTS

Un petit morceau de viande et il se travestit.



Un gros morceau de viande et il s'énerve.

COMMENTAIRE

SAM

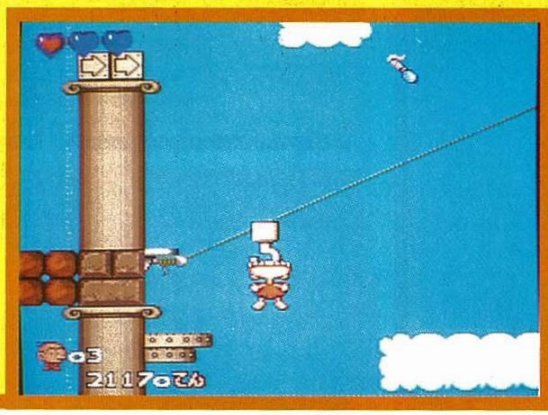
Enfin, il est sorti! Je me suis tellement éclaté avec les deux premiers épisodes que c'est avec une énorme impatience que j'attendais ce jeu. Et je ne suis pas déçu! Son gros atout, c'est qu'on en découvre toujours un petit peu plus chaque jour. Il y a tant de passages secrets, de tableaux bonus... qu'on ne sait plus où donner de la tête lors de la première partie. La difficulté est progressive et, de ce côté aussi, c'est impec'. Les graphismes et les musiques restent dans le ton des premiers épisodes, donc, si vous avez aimé, vous aimerez toujours. Le meilleur de cette nouvelle aventure, c'est la possibilité de s'éclater à deux. Les brontosaures, diplodocus et autres dinosaures n'ont qu'à bien se tenir: ils ne feront pas de vieux os!

REVIEW

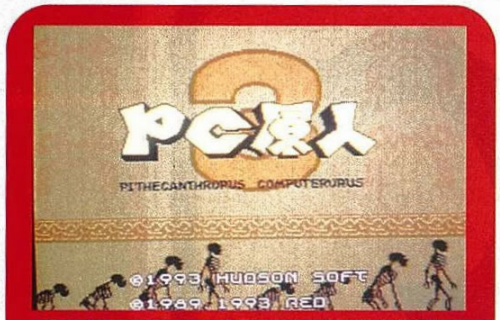
DES GENCIVES... EN BETON

... tournoyer pour grimper de rondin en rondin...

Il peut toujours s'accrocher sur les parois avec ses petites dents...



... ou s'agripper à un câble pour atteindre une autre paroi.



EDITEUR : HUDSON SOFT
PRIX : D
DISPONIBILITE : MAI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

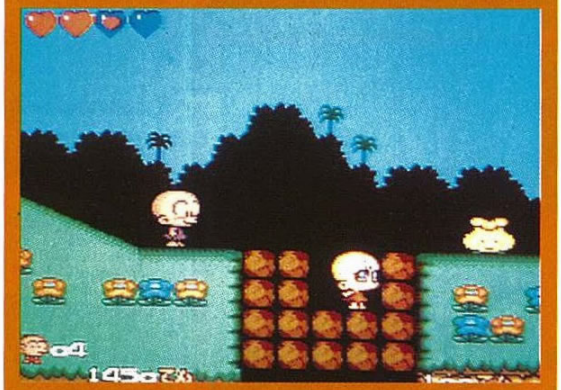
COMMENTAIRE

BANANA SAN

Foi de Banane flambée, je me suis retrouvé face à PC Kid III comme un ours devant du miel. J'en attendais la sortie depuis si longtemps! Las! Je n'ai finalement pas été aussi enthousiaste que l'ami Sam: il s'en dégage une impression bizarre de déjà-vu. Les ennemis n'ont pas changé d'un iota, les thèmes musicaux ont à peine été remixés, la façon d'accéder aux tableaux bonus est identique et on retrouve les principales transformations du personnage. Mais, attention! PC Kid, mascotte de la PC engine, est toujours aussi magique. La possibilité d'avoir Bonk sous la forme d'un sprite géant suffit à dissiper cette sensation d'avoir affaire à un clone. Et puis, il faut le reconnaître, NEC, c'est toujours plus ultra! Vous m'en donnerez deux barils, un pour chaque joueur, car, grande nouveauté, on peut jouer à deux simultanément.

UN MODE DEUX JOUEURS

Non, non, vous ne rêvez pas, il y a bien deux PC Kid à l'écran car on peut maintenant jouer à deux simultanément: un pur plaisir.



PRESENTATION	**75%**

Une présentation simple, animée, qui ressemble beaucoup à celles des anciens PC Kid, plus une démo de quelques niveaux.

GRAPHISMES	**87%**

Les décors sont variés, les sprites sympathiques, le tout est très coloré.

ANIMATION	**87%**

Les diverses animations qui parsèment le jeu sont nombreuses et humoristiques.

BANDE-SON	**91%**

Une bande sonore très "PC Kidienne", humoristique et qui colle avec l'action.

JOUABILITE	**92%**

Quasiment irréprochable. Ça ne ralentit jamais, même quand notre petit homme préhistorique occupe un quart d'écran.

DUREE DE VIE	**90%**

Des mondes vastes. Dans ce jeu, on en découvre toujours plus chaque jour. Il y a un nombre fou de tableaux bonus.

INTERET	**91%**

Un jeu immense, plein d'humour, extrêmement bien conçu. Les quelques ajouts le rendent encore plus attrayant que les épisodes précédents.

ULTIMA games

la première chaine de magasins d'échange et occasion de jeux vidéo

PARIS:	5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86
PARIS (échange):	21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14
LILLE:	72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE:	26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25
MONTPELLIER:	Galerie Marchande, Intermarché, 41 av. G. Clémenceau - 34000 - Tél. 67 92 30 06
MULHOUSE:	13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN:	2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20
TOURS:	97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA:	3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS:	Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
JUAN LES PINS:	14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE:	40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45
NIMES:	4, rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 76 16 16
BLOIS:	2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

l'échange

21 rue de Turin - 75008 PARIS

métro Europe

Tél. 42 94 97 14

- **L'échange le moins cher de Paris** dans nos vitrines spéciales "Discount échange".
- Prix fixe de nos échanges dans les vitrines "Discount échange" :
  Séga : 50 F, Super Nintendo : 60 F, Néo Géo : 100 F,Gameboy, Lynx, Game gear, master system et Nec : 50 F.
- Vous avez la possibilité d'échanger des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console.
- Nous échangeons **tous vos jeux** sans restriction.

Cote échange Mégadrive :

	vente	achat
Alisia dragon	290	200
Alien storm	250	150
Aliens 3	290	200
Andre Aggasi Tennis	350	250
Aquatic games	200	120
Arch rivals	250	150
Arrow flash	200	100
Atomic robo kid	200	100
LHX Attack chopp	200	100
Batman returns 2	350	250
Captain america	350	250
Carmen sandiego	200	100
Chuck rock	290	200
Cyber ball	200	120
Decap attack	200	120
Desert strike	290	200
Dinoland	200	120
Dolphin	350	250
Donald Duck QS	250	150
Double dragon	200	100
Dragon's fury	350	250
Dynamite duke	200	120
E-Swat	200	120
F-22 interceptor	250	150
Gain ground	150	50
Galaxy force 2	150	70
Golden axe	250	120
Golden axe 2	200	120
Green dog	250	150
Ind. Johns last crusage	350	250
Jen. Cap. tennis	300	200
Jewel master	200	100
Kid chameleon	300	200
Krusty's fun house	250	150
Lakers vs Bulls	350	250
Lemmings	290	200
Little mermaid	350	250
Mario Lemieux hockey	290	200
Mercs	250	150
Mickey and Donald	350	250
Castle of illusion	290	200
Moon walker	250	150
NHL hockey 93	350	250
Olympic gold	290	200
Paper boy	200	120
Populous	250	150
Predator 2	290	200
Rampart	250	150
Rastan saga 2	200	100
Revenge of Shinobi	250	150
Shadow of the beast	250	150
Shadow blasters	250	150
Shadow dancer	250	150
Side pocket	250	150
The Simpsons	290	200
Sonic	200	100
Sonic 2	350	250
Speed ball	290	200
Spider man	250	150
Street of rage	290	200
Street of rage 2	350	250
Street smart	290	200
Super Monaco GP	290	200
Super Monaco 2	350	250
Super volley ball	290	200
Tale spin	350	250
Taz mania	350	250
Team USA basket	350	250
Terminator	350	250
Terminator 2	350	250
Toe Jam & Earl	290	200
Two crude dudes	290	200
Wonder boy Mons. W.	200	100

Cote échange Super Nintendo :

	vente	achat
Actraiser	200	100
Addams Familly	290	150
Amazing Tennis	350	200
Axelay	390	250
Super scope	390	250
Best of the best	390	250
Bulls vs Blazers	390	250
Buster bros	290	150
Castelvania 4	290	150
Chuck rock	350	200
Contra 3	290	200
Darius Twin	250	100
Desert strike	290	150
D-Force	250	100
Dino city	290	150
Double dragon	290	150
Dragon ball Z	450	300
Drakken	290	150
Earth defense for	200	100
Final fight	250	100
Final fight guy	350	200
Final fantasy 2	350	200
F-zero	350	200
G.F. KO boxing	200	100
Ghouls & ghost	290	150
Goal !	350	200
Gradius 3	200	100
Gun force	200	100
Hat trick hero	290	200
Hole in one golf	200	100
Home alone	200	100
Home alone 2	290	150
Hook	350	200
Human grand Prix	390	250
Hyper zone	200	100
Imperium	200	100
J. Connors Tennis	390	250
Joe and Mac	290	150
Ken 6	390	250
Kiki Kaikai	350	200
King of monsters	350	200
Krusty's fun house	290	150
Lemmings	290	150
Mario Kart	350	200
Mario World	200	100
Mickey Magical Quest	390	250
NBA basket ball Chal.	390	250
NHL hockey 93	350	200
Tetris	390	250
Tortues ninja 4	350	200
Olive et Tom	350	200
Out of this world	390	250
Parodius	350	200
PGA Tour golf	200	100
Pilot wings	350	200
Pit fighter	200	100
Power athlet	350	250
Prince of Persia	390	250
Qbert	200	100
Rampart	200	100
Ranma 1/2	390	250
Ranma 1/2 2	450	300
Rival turf	290	150
Road runner	390	250
Robocop 3	290	150
Rocketeer	200	100
The Simpsons	290	150
Smash TV	200	100
Super Soccer cha.	250	120
Sonic Blastman	450	300
Soul Blazer	200	100
Space Megaforce	390	250
Spiderman & Xmen	390	250
Star Wars	420	250
Street Fighter 2	450	300
Strike Gunner	200	100
Super off Road	200	100
Super Soccer	250	120
Super Tennis	250	120
Thunder spirits	200	100
Valken	390	250
Wing Commander	390	250
WWF Wrestlemania	290	150
Zelda 3	350	200

* pour les échanges Néo Géo, Nec Master System, NES, Game boy, Game Gear, Lynx : **Nous Consultez**

Pour l'échange par correspondance : Veuillez contacter Steeve au 42 94 97 14

Si vous ne trouvez pas votre jeu dans les listes ci-dessus, aucun problème : nous l'échangeons. **Téléphonez-nous.**

l'occasion

5 bld Voltaire - 75011 PARIS

Métro République

Tél. 43 38 96 31

ACHAT OCCASION

- Nous achetons **COMPTANT ou en bon d'achat** tous vos jeux et consoles **au plus haut cours du marché**.
  Ex. : Mégadrive francaise ou japonaise complète : **450 F**
  Super Nintendo complète : **600 F**
  Neo Geo complète : **1290 F**
  Game Boy + 1 jeu : **300 F**
  Jeux Mégadrive : Street of Rage II, World of Illusion, Desert Strike, Lemings.
  Super Nintendo : Ranma 1/2 ou 1/2 II, Mario Kart, Star Wars, Zelda 30.
  Neo Geo : Rachat de vos jeux entre **400 et 1000 F.**

Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque — **SANS RIEN PAYER**

- Nous reprenons tous vos jeux Mégadrive contre des jeux Super Nintendo **sans rien payer.**
- Tous vos produits que nous rachetons peuvent entrainer immédiatement au magasin des **réductions** sur des produits neufs de votre choix.

VENTE OCCASION

VOUS FEREZ DES AFFAIRES COMME JAMAIS VOUS N'AVEZ VU

CONSOLES

Mégadrive :	**490 F**
Super Nintendo :	**590 F**
Néo Géo :	**1490 F**
Game Boy :	**350 F**
Game Gear :	**650 F**
Lynx :	**650 F**
NEC :	**490 F**
NES :	**200 F**
Master System :	**200 F**

JEUX

Super Nintendo à partir de	**150 F**
Mario, Castelvania 4, Lemmings	**200 F**
Megadrive à partir de	**70 F**
Wonder boy, Gynoug, Golden axe	**150 F**
Lynx, Game Boy, Game Gear à partir de	**70 F**
Nec, Master System, NES à partir de	**50 F**

ACCESSOIRES

Joypad Sega :	**49 F**
Pro 2 :	**69 F**
Game adaptor :	**49 F**
Joypad Nintendo :	**79 F**
Dyna 1 :	**99 F**
Adaptateur universel :	**49 F**

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

REVIEW

HOR ST

C'est en se levant que les deux agents de la section spéciale apprirent la nouvelle. On venait de découvrir un passage vers un monde parallèle! Mais, horreur! le responsable de l'expérience ne savait pas refermer le portail electromagnétique! Et comme les habitants de l'autre côté de la porte ne sont pas très amicaux, nos deux amis devront pénétrer dans l'autre monde pour mener à bien leur mission diplomatique. L'ambiance est un cocktail étonnant entre "Ghostbuster" et "Histoires de fantômes chinois". Horror Story mélange aussi les genres: l'action d'un shoot et la précision d'un jeu de plates-formes. Vous incarnez donc un des deux héros, l'autre pouvant être dirigé par un(e) ami(e), si vous pensez à l'inviter! Débarquant dans ce monde étrange, vous allez rapidement vous apercevoir que si, au départ, les autochtones ne sont guère agressifs, cela se corse beaucoup par la suite. Et le terrain accidenté ne vous facilite pas la tâche... Heureusement, vous avez appris à effectuer un double saut, bien utile pour passer par-dessus les trous béants qui jonchent les niveaux. Il vous faudra aussi utiliser certains éléments du décor comme des ballons, des nuages magiques... Vous devrez même faire la courte échelle à votre compagnon pour passer certains obstacles! Et les armements supplémentaires ne seront pas de trop pour combattre des vagues de monstres de plus en plus agressifs!

TIP ! En tirant frénétiquement sur cet endroit, vous obtiendrez quelques points supplémentaires.

Que font ces jeunes Chinoises en haut de leurs nuages? Si elles m'attendent, je suis curieux de savoir quel sort elles me réservent...

Ces jeunes démons venus des profondeurs n'ont qu'une idée en tête, se servir de vous pour expérimenter leurs nouveaux sorts!

Pas facile d'arriver au deuxième boss... Pour ce qui est de la victoire, c'est une autre histoire...

Vous voilà enfin arrivé devant le dragon chinois, impitoyable gardien du deuxième niveau. A la différence du dragon cracheur de feu, celui-ci ne trouve rien de mieux que vous envoyer en pleine figure une flopée de ses congénères! Un conseil: écrasez-leur la tête à l'aide de vos bottes.

Après avoir traversé une zone pluvieuse (si on peut appeler ainsi un endroit où l'on vous arrose de flammèches bleues!), vous vous retrouvez en face de créatures au long cou. Cela ne serait pas grave si elles n'avaient pas pris la fâcheuse habitude de vous envoyer de rapides baisers enflammés!

COMMENTAIRE

AXEL

Ah! le double saut d'Horror Story! Rocket en a encore l'eau à la bouche. Il n'a pas arrêté de nous en parler, allant même jusqu'à le mimer: un spectacle presque aussi impressionnant que ce que vous pourrez voir dans le jeu. Difficile sans être impossible, Horror Story n'est pas destiné aux "petits" joueurs. Mais quelle importance! On peut se mettre à deux pour venir à bout des sept niveaux. Et c'est ce qui me semble le plus intéressant. Le challenge devient alors passionnant. On a du mal à lâcher les manettes. La réalisation n'est pas irréprochable (clignotement de sprites, décors moyens...) mais on se laisse prendre au jeu. L'horreur serait de ne pas essayer Horror Story!

RROR ORY

On a beau voter écologiste, quand on se retrouve devant un arbre aussi agressif, on ne fait pas de quartier!

Cette partie du jeu se révèle une étonnante épreuve d'habileté. Notre héros se retrouve bien seul... C'est le moment d'attraper le ballon jaune avant que des rapaces squelettiques ne viennent s'amuser avec. Une manœuvre qui nécessite un excellent timing et une parfaite coordination dans le mode 2 joueurs.

LES ARMES ET AUTRES BONUS

REVIEW

MISSILE

Très utile quand des ennemis se présentent à l'écran, car il permet de tirer des rafales sur toute la verticale de l'écran.

KATSUTAR

Nous tenons là l'arme la plus puissante du jeu. Malheureusement, elle ne couvre que quelques centimètres devant vous...

LASER

Grâce à lui, vous allez pouvoir couvrir toute l'horizontale de l'écran. Puissant, il est néanmoins assez lent.

CŒUR

Vous rapporte des points en plus, très utile quand on sait que votre score peut vous permettre de gagner des vies supplémentaires.

BOMBES

Elles créent un faisceau protecteur devant vous mais il vous faudra sauter pour espérer toucher vos ennemis éloignés.

CLOCHES

Vous rapporte également des points. Mais peut aussi dissimuler une vie supplémentaire!

3 WAY

C'est l'arme qui possède le plus grand rayon d'action. De faible puissance, elle est pourtant assez rapide.

TIP ! Cette petite clochette cache une vie. Seul un saut très précis vous permettra de la récupérer.

COMMENTAIRE

ROCKET

Au premier contact, Horror story m'a paru assez banal et, surtout, très dur! Il faut dire que je n'avais pas tout compris... Pour m'en sortir mieux, il m'a fallu maîtriser une technique bien connue de tous les joueurs de Chomakaimura, j'ai nommé le double saut. Après cette étape franchie, je pus enfin finir le deuxième niveau. Mais le plus dur restait à venir... Malgré une flopée de bonus et d'armes meurtrières, j'eus beaucoup de difficultés pour accéder au troisième niveau. Le jeu à deux ne facilite pas les choses, au contraire, il oblige à suivre avec attention tout ce que fait votre partenaire car ses actions sont vitales pour vous. Même si, à la longue, cela devient frustrant de perdre, on éprouve toujours beaucoup de plaisir à diriger nos deux compères dans leur lutte contre les forces démoniaques. En bref, un jeu très fun à réserver aux pros!

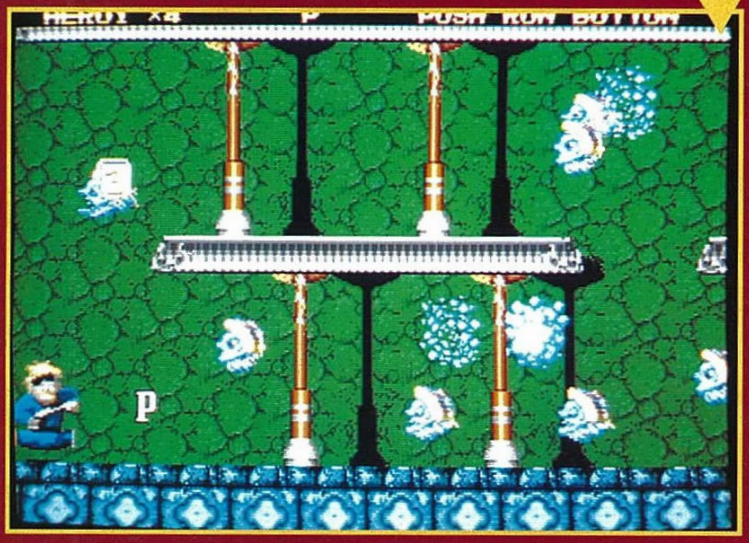
REVIEW

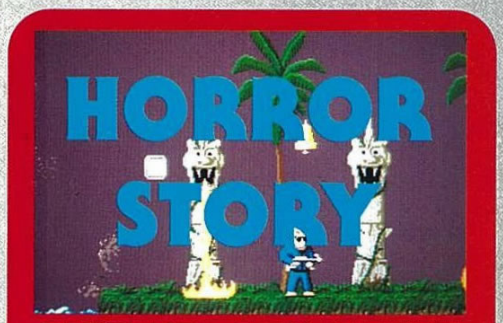
"O namae wa"? Comme c'est bizarre, cette (jeune?) Japonaise ne daigne même pas répondre à ma question... Peut-être est-elle trop occupée par ses exercices de lévitation?

Ce jeune cycliste fantôme ne se soucie guère de vous, c'est le moment de lui sauter dessus et, par la même occasion, d'atteindre le nuage.

Un des moments difficiles du jeu. Des dizaines de têtes volantes se téléportent aléatoirement! A vous de slalomer tout en essayant de dégommer leur tronche!

Une situation vraiment excitante: poursuivi par des parasols fantômes, notre héros pourra-t-il récupérer le "P" (élément indispensable à la reconstitution de son bouclier) en se servant de la tête des petits monstres embusqués?





EDITEUR : NEC AVENUE

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3/5
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS

SUPER CD-ROM

PRESENTATION	**25%**
Une page écran et une page d'options permettant de régler le nombre de vies, c'est peu...	
GRAPHISMES	**82%**
Ils sont très variés du fait de la longueur de certains niveaux.	
ANIMATION	**80%**
Le scrolling est fluide et le nombre de sprites correct.	
BANDE-SON	**87%**
Les niveaux sont agréablement accompagnés par des thèmes originaux.	
JOUABILITE	**79%**
Au début, le double saut pourra poser des problèmes. L'entraide est indispensable pour le jeu à deux.	
DUREE DE VIE	**82%**
Ce jeu contient 7 niveaux bourrés de pièges vicieux et d'ennemis malicieux.	

INTERET 80%

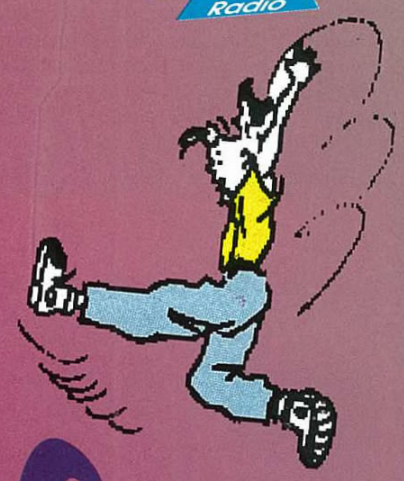
Un jeu amusant et difficile qui fait autant appel aux réflexes qu'à la mémoire. Et en plus, on peut y jouer à deux!

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3

le dimanche à 9h50 et tous les jours sur

CONSOLE



MICRO

MEGADRIVE	
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN
TAZMANIA	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SEGA MASTER SYSTEM	
CHUCK ROCK	VIRGIN
OLYMPIC GOLD	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DONALD DUCK	SEGA
THE SIMPSONS	SEGA
LYNX	
BATMAN THE RETURN	ATARI
TOKI	ATARI
CHECKERED FLAG	ATARI
WAR BIRDS	ATARI
SCRAPYARD DOG	ATARI
GAMEGEAR	
SENNA GRAND PRIX	SEGA
OLYMPIC GOLD	US GOLD
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
OUTRUN EUROPA	US GOLD
SPIDERMAN	FLYING EDGE
NES	
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
MEGAMAN 2	CAPCOM
MARIO & YOSHI	NINTENDO
GAME BOY	
SUPERMARIOLAND	NINTENDO
TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
BATMAN	SUNSOFT
GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
DUCK TALES	CAPCOM
SUPER NINTENDO	
SUPER MARIO KART	NINTENDO
LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
STREET FIGHTER 2	CAPCOM
F-ZERO	NINTENDO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC,AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC

REVIEW

Ni arcade, ni aventure, ni plates-formes, Out of this World est vraiment un jeu à part… Pas de point de vie ni de score, de bonus ou de passage secret, juste des images dotées d'une animation à couper le souffle. On a l'impression d'assister à un film… Mieux, de diriger un film ! Et c'est exactement ce que souhaitait obtenir Eric Chahi (l'unique auteur du jeu), en mêlant action et séquences animées dans une mise en scène très cinématographique (gros plans, champ/contre-champ, etc.). Vous incarnez Lester Knight Chaykin, un scientifique qui, à la suite d'une expérience ratée, se retrouve dans un univers étrange. Les dangers sont nombreux et il vous faudra éviter de redoutables pièges, échapper à de terribles bêtes féroces et apprendre à vous faire des amis si vous voulez pouvoir rentrer un jour chez vous. Heureusement, Lester dispose d'impressionnantes qualités athlétiques (il peut courir, sauter, nager, se suspendre à une liane, etc.) et trouvera en route un pistolet laser qui se révélera fort utile puisqu'il servira à la fois d'arme, de bouclier, et de "clé" (vous défoncerez certaines portes à coups de laser !). Le jeu est composé d'une succession de courtes scènes dans lesquelles vous devrez vous sortir de situations toujours plus périlleuses, un peu à la manière d'Indiana Jones. Vous procéderez souvent à plusieurs essais infructueux avant de réussir à franchir chaque étape, mais un système de codes permet de reprendre l'action là où vous avez échoué.

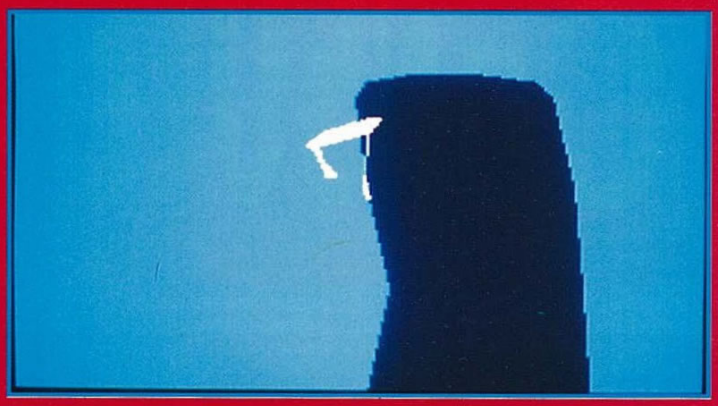
Après avoir été assommé, vous vous réveillerez dans une prison, enfermé en compagnie d'une créature étrange mais sympathique… Votre vision reste floue pendant quelques secondes !

Lester n'hésitera pas à mouiller sa chemise pour nager sous l'eau!

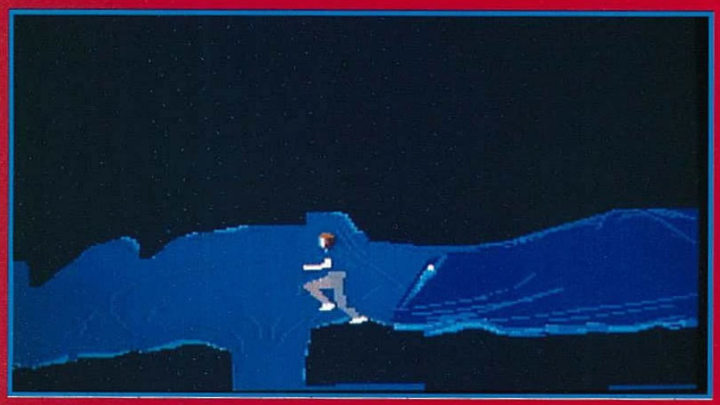
SALES BETES !

Le monde d'Out of this World grouille de bestioles vraiment pas sympa…

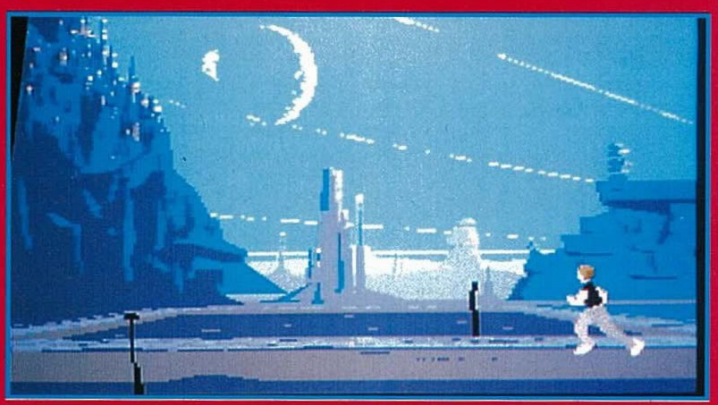
Cette grosse bébête est méchante… et en plus elle court vite !



Gare aux sangsues venimeuses. Allez, crache ton venin !

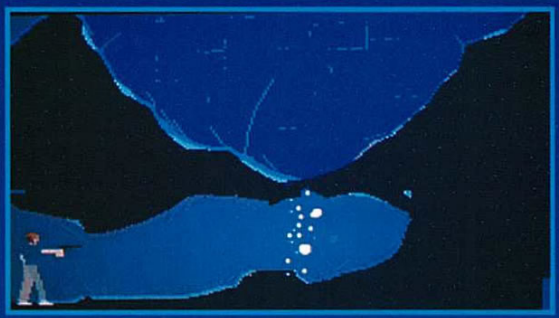


Ces "trous" sont en fait d'ignobles mâchoires dévoreuses de pieds.



Ces tentacules visqueux ne vous veulent évidemment que du mal !

Votre compagnon de cellule vous a aidé à vous enfuir et est devenu votre ami. C'est maintenant à vous de le sortir de ce mauvais pas.



Vous pouvez inonder les galeries en démolissant le fond de ce bassin à coups de laser.

COMMENTAIRE

HOMER

Out of this World est toujours aussi impressionnant (cette version est quasiment identique à celle de la Super Nintendo). L'animation est époustouflante et le jeu dégage une ambiance vraiment unique. Pourtant, Another World a incontestablement pris un coup de vieux (et ce n'est pas cet étrange changement de nom qui le rajeunira)... En effet, si on le compare à Flashback (son descendant direct), on ne peut qu'être déçu par la relative pauvreté des décors et le nombre limité de mouvements du héros. Les performances techniques qui faisaient son charme sont maintenant devenue monnaie courante et Out of this World ressemble désormais à un brouillon de Flashback... Un brouillon qui reste tout de même plus proche d'un superbe croquis de Leonard de Vinci que d'un gribouillis de Picasso !

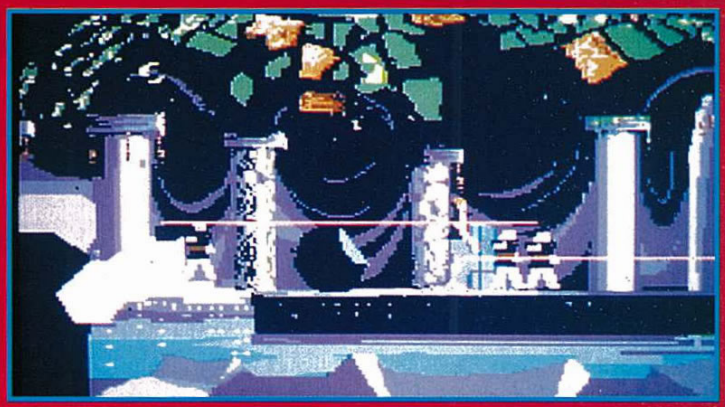
LA MORT VOUS VA SI BIEN !

Dévoré, déchiqueté, mâchouillé, broyé, noyé, électrocuté, empoisonné, désintégré... Dans Out of this World, les façons de mourir ne manquent pas !

Attention, chute de pierres !

Ces terribles mâchoires vont se refermer sur vous !

Pensez à reprendre de l'air si vous ne voulez pas finir noyé.

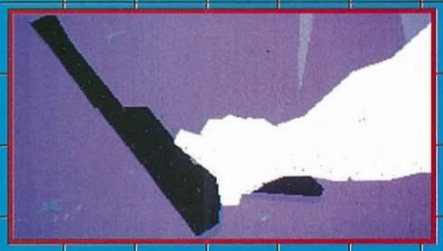


Plus efficace qu'une radio : la désintégration au laser !

REVIEW

L'ami Lester est capable d'effectuer des cascades dignes d'Indiana Jones!

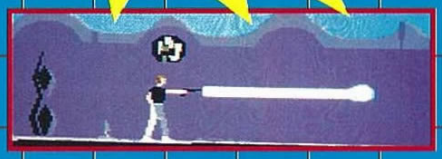
LE FLINGUE MOULINEX MULTIFONCTION!



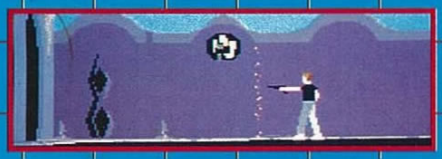
▲ *Superbe design et revêtement en Téflon extrudé, le Flingu'o Matic 2000 multifonction est l'ami de la ménagère!*

▲ *Une simple pression sur la gâchette déclenche un tir laser d'une extrême précision. Idéal pour les grillades!*

Pour finir, la fonction bouclier du Flingu'o Matic 2000 protégera votre nouvelle robe des tirs de laser trop salissants. ▶



▲ *Pour une cuisson plus efficace, maintenez la pression sur la gâchette quelques instants. Idéal pour la chapelure de portes!*

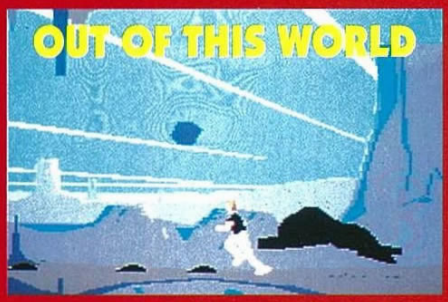


EN VENTE CHEZ VOTRE SPECIALISTE DE L'ELECTROMENAGER

COMMENTAIRE

SPIRIT

Après les différents micros et la Super Nintendo, la Megadrive dispose désormais d'une version de ce jeu d'aventure/action incontournable. Another World avait fait sensation à sa sortie sur micro par la qualité de ses graphismes en polygones (un procédé à mi-chemin entre la vraie 3D et le dessin bitmap) et, surtout, par son animation digne de celle de Prince of Persia et sa mise en image d'une richesse cinématographique. La version Megadrive, parfaitement bien adaptée, ne perd rien au passage, pas même la longue et splendide introduction. La jouabilité au joypad est parfaite et l'on ne peut résister au plaisir de plonger une nouvelle fois dans ce monde étrange et inquiétant. Un grand classique, qui ne peut vous décevoir.



EDITEUR : VIRGIN
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION	**95%**
La séquence d'introduction est une des plus réussies que j'aie pu voir...	
GRAPHISMES	**80%**
Les graphismes à base de polygones permettent d'obtenir une animation hors du commun.	
ANIMATION	**91%**
C'est le point fort du jeu... Les séquences animées sont splendides.	
BANDE-SON	**88%**
La musique s'inspire de l'exemple des musiques de films. Les bruitages sont plutôt classiques.	
JOUABILITE	**83%**
La prise en main du personnage est assez délicate.	
DUREE DE VIE	**75%**
La linéarité de l'action fait qu'une fois le jeu terminé, rien ne pousse à y rejouer.	

INTERET 85%

Même s'il ne bénéficie plus aujourd'hui de la considérable avance technologique dont il disposait à sa sortie, Out of this World reste un jeu très spectaculaire.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451004) ☐
Numéro 5 (451005) ☐	Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐
Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐	Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐
Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 (451016) ☐	Numéro 17 (451017) ☐	Numéro 18 (451018) ☐	Numéro 19 (451019) ☐
Numéro 20 ☐	Numéro 21 ☐	Numéro 22 ☐	Numéro 23 ☐	Nombre de numéros :

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

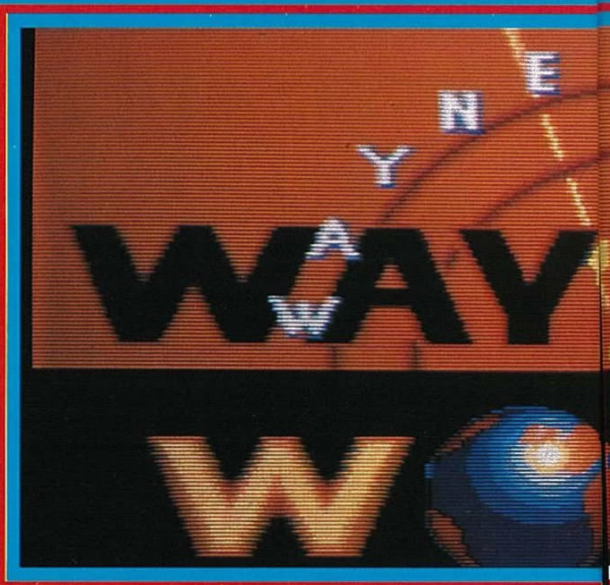
Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

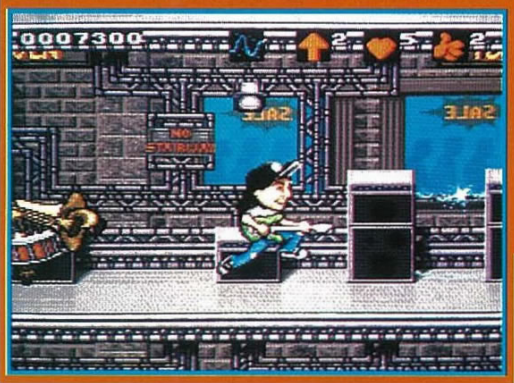
REVIEW

Sous-titré (en gros!) "Megateuf", le film "Wayne's World" a su, au même titre que "la Petite Boutique des horreurs" ou que les Monthy Python, se faire des fans. Le soft, quant à lui, s'il ressemble un peu à Cool World (testé dans Consoles+ n° 19) par l'utilisation d'images digitalisées et une ambiance très "cartoonesque", se révèle comme un bon jeu de plates-formes, difficile et varié à souhait. Le jeu est divisé en quatre niveaux, eux-mêmes subdivisés en parties. L'ensemble donne un jeu d'une étendue impressionnante. Vous dirigez Wayne, qui doit libérer Garth, prisonnier dans un jeu vidéo (Zantar, the Gelatinous Cube!). Il possède une guitare électrique, qu'il utilise avec maestria pour blaster les bestioles qui traînent au moyen d'ondes sonores dévastatrices. Divers bonus lui permettent d'en augmenter la puissance pour tout détruire à l'écran ou de gagner vies ou points. Les monstres varient selon les niveaux. Dans le premier, vous affrontez de grosses boules qui se dégonflent quand vous leur tirez dessus, des joueurs de cymbales, des violoncelles lanceurs d'archers... Tout tourne autour de la musique. Les guitares électriques, quand elles vous tombent dessus, lancent un cri angoissé (si vous êtes dessous, vous risquez d'en pousser un aussi!), les saxophones tirent des boulets sonores... Graphiquement, Wayne's World est bizarre. Tout à la fois terne et coloré, caricatural et détaillé, il est, sinon beau, du moins très original. L'animation est bonne, et la musique, très rock, colle parfaitement à l'action. Les bruitages sont très réussis, même s'ils signalent généralement une catastrophe.



NON, C'EST PAS DU MUSETTE!

Voici quelques-unes des bestioles délirantes qui peuplent ce jeu. Vous combattrez des cornemuses, des accordéons, des batteries, des violoncelles... Quand vous les connaîtrez mieux, vous pourrez développer des techniques de combat plus efficaces.



Le début du niveau 2 devient vite très dangereux. Les cookies roulent sur vous, les théières vous ébouillantent, les plaques vous brûlent...

Tiens, en parlant de plaque, en voici une en train de vous faire cuire. Vous l'aimez comment? à point?

LA FINE EQUIPE

Voici nos deux héros, en train de raconter l'aventure abracadabrante qui leur est arrivée. Imaginez: Garth

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Ne vous laissez pas dégoûter par les premières minutes de jeu. Wayne's World est attachant, difficile et varié. Quand Rocket l'a vu, il a fait un bon et a commencé à émettre des sons bizarres. Si la majorité des jeux tirés de films sont décevants, Wayne's World se révèle au contraire très réussi. La nécessité de devoir recommencer au début du niveau quand on perd est un peu frustrante mais, au fur et à mesure que l'on mémorise l'emplacement des monstres et des bonus et à chaque nouvel essai, on progresse un peu plus loin. Le personnage, ridicule à souhait avec sa grosse tête surplombant un corps minuscule, réagit précisément et immédiatement à vos sollicitations. Pour résumer, Wayne's World est un petit jeu de plates-formes qui ne paie pas de mine, mais qui se révèle excellent par le dosage de sa difficulté et par son étendue. Moi, j'adore.

DES BONUS, ENCORE DES BONUS!

De nombreux bonus sont disponibles. Les mains et les cœurs rapportent des points de vie, les

a été aspiré dans un jeu (Zantar, the Gelatinous Cube). Wayne se lance alors à sa recherche. Entre chaque niveau, vous aurez droit à une séquence animée de plusieurs minutes.

enceintes augmentent votre puissance de feu, le serpentin bleu donne à votre tir une trajectoire sinusoïdale, etc. Chaque niveau dispose de ses propres bonus et super-tirs.

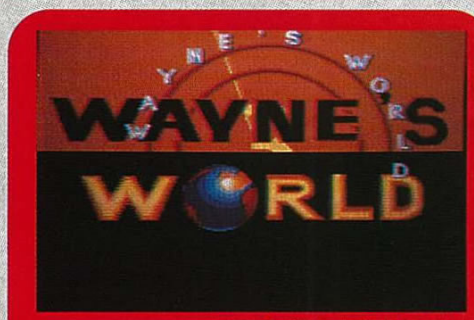
COMMENTAIRE

ROCKET

Comme vous l'a dit Wieklen, en voyant Wayne's World, j'ai sauté au plafond. L'adaptation du film pour un jeu est une excellente idée. La loufoquerie des deux personnages, Wayne et Garth, est bien rendue. Créé autour d'un jeu vidéo cité dans le film ("Zantar the Gelatinous Cube"), Wayne's World est un jeu assez surprenant. Il paraît si difficile que l'on a envie de prendre sa super NES et de la jeter contre un mur. Puis, avec de l'entraînement, on constate qu'il est jouable. Bref, j'ai adoré, et les nombreuses séquences vidéo digitalisées tirées du film sont bien agréables à découvrir ou à... redécouvrir.

Quand vous mourez, vous recommencez au début de la zone. Mais quand vous perdez un crédit vous devez revenir au début du niveau. Chaque fois que vous atteignez la fin d'une zone, une animation montre Garth, attrapé par la main mauve du monstre.

Voici le méchant du niveau 1. Il est très affectueux: il vous donne des coups de bec et vous lance des rayons laser.



EDITEUR : THQ SOFTWARE

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

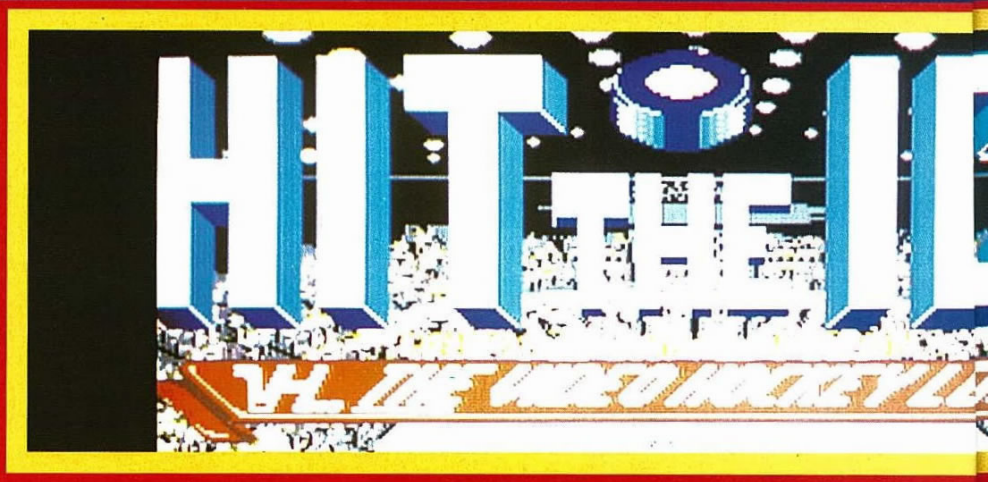
1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**91%**
Nos deux compères vont raconter le jeu comme dans leurs émissions. Super!	
GRAPHISMES	**76%**
Les décors sont parfois ternes, et le héros, rigolo, est plutôt moche.	
ANIMATION	**77%**
Le scrolling est fluide et le personnage saute de plate-forme en plate-forme avec dextérité.	
BANDE-SON	**82%**
La musique qui accompagne le jeu s'intègre parfaitement à l'action. Les bruitages sont excellents.	
JOUABILITE	**80%**
Wayne répond parfaitement, marche, saute, à la moindre sollicitation du joypad.	
DUREE DE VIE	**78%**
La difficulté, bien dosée, donne toujours envie d'aller plus loin.	

INTERET 87%

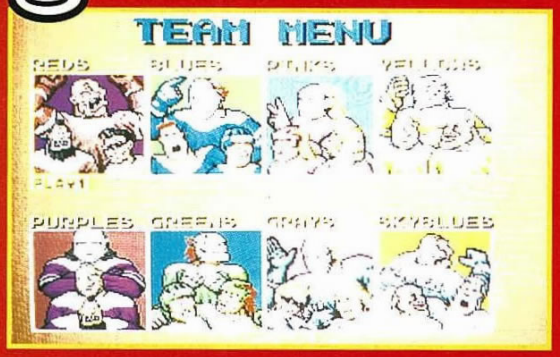
Wayne's World est un de ces jeux qui passent inaperçus. Alors: ACHETEZ-LE, VOUS NE SEREZ PAS DEÇU!



On savait déjà que le hockey sur glace n'était pas un sport de fillette. Mais de là à passer son temps à bastonner à coups de crosse ses adversaires, il y a des limites que Hit the Ice a largement dépassées ! Et c'est ce qui fait tout le charme de cette cartouche. On est très loin de l'excellent NHLPA Hockey d'Electronic Arts, dans lequel il faut éviter les mauvais coups en mettant sur patins à glace une stratégie d'attaque sophistiquée. Le soft de Taito n'est vraiment pas tendre avec ses sportifs. Si le but du jeu demeure toujours le même, marquer des buts, le moyen d'y arriver n'a franchement rien de fleur bleue. Coups de poing, croche-pattes, attaques dans le dos à grands coups de crosse… l'arbitre ferme complaisamment les yeux sur ces actes de barbarie. Lorsque la violence atteint son paroxysme, il y a arrêt de jeu. Non pas pour siffler un coup franc mais pour que les deux belligérants règlent leur problème à coups de poing. Le plus faible reste sur la glace tandis que le vainqueur repart à l'attaque. A deux joueurs par équipe, les combinaisons d'attaque sont évidemment très réduites. Passes ou tirs, il n'y a pas d'autre choix. Mais il est possible d'utiliser des coups spéciaux comme le super-shoot et la tornade. Le hockeyeur part en vrille et détruit tout ce qui se trouve sur son passage. La cage de but décolle de plusieurs mètres, laissant le gardien gelé sur place. Chacune des huit équipes possède ses propres coups pour la baston. Il est même possible de choisir les trois joueurs de son équipe en fonction de leurs caractéristiques : vitesse, passe, défense, force, tir… Enfin, pour donner encore plus de piquant au jeu, des objets difficilement identifiables, lancés par le public en délire, atterrissent sur la glace, perturbant considérablement la partie.

L'arbitre intervient seulement pour la remise en jeu. Maigrichon comme il est, il a intérêt à rester à l'écart.

Les huit équipes de tueurs possèdent des joueurs particulièrement féroces. Certains sont plus violents, plus rapides ou plus adroits que d'autres.



Sur fond d'hymne américain, les équipes apparaissent sur la patinoire pour trois périodes de 2, 5, 10 ou 20 minutes.

COMMENTAIRE

MARC

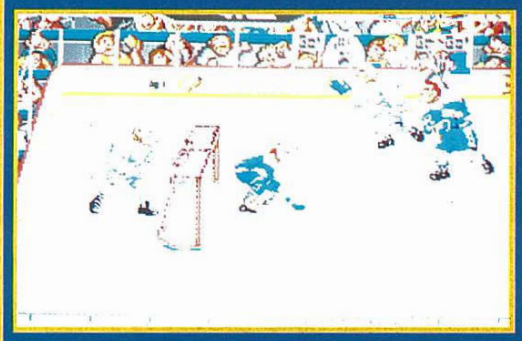
J'ai du mal à croire que cette adaptation du jeu sorti sur PC Engine (testé dans le C+ n° 3) soit un jeu de hockey. Deux joueurs, sans compter le gardien ! Moi qui pensais avoir affaire à un jeu d'équipe, c'est plutôt raté. Ça me rappelle certains jeux de basket où l'on joue à un contre un. C'est presque le cas de Hit the Ice. Excepté la trajectoire de l'ailier, on ne contrôle pas celle des joueurs, et encore celui-ci passe-t-il la moitié du temps en dehors de l'écran. En fait, ce n'est pas une simulation sportive malgré le championnat et les nombreuses équipes, c'est un jeu de baston. Les personnages sont drôles, les coups spéciaux sont marrants, mais ça ne suffit pas pour faire un bon jeu. Dans le genre, NHLPA Hockey d'Electronic Arts est démentiel : il possède tous les éléments pour faire une bonne simulation de hockey, contrairement à Hit the Ice.

POUR LA BOXE, HOCKEY !

L'arbitre vient de siffler un arrêt de jeu. La partie devenait trop musclée. Les deux hockeyeurs vont régler leur litige à coups de baffes.

Pour remporter ce duel, il faut appuyer de façon continue sur une des touches du paddle.

LA TORNADE BLANCHE



L'un des deux coups spéciaux est assez spectaculaire. Le joueur situé derrière le but renvoie le palet, en l'air, vers le second joueur.

Celui-ci se transforme en une tornade blanche qui renvoie le palet dans les buts. Sa force est telle qu'il expédie la cage plusieurs mètres en arrière.

COMMENTAIRE

AXEL

Soyons clair : Hit the Ice est plus un jeu d'arcade qu'un jeu de hockey. Les passionnés de ce sport risquent d'être déçus lorsqu'ils verront qu'ils ne contrôlent que trois joueurs. L'aire de jeu est aussi trop réduite pour que l'on puisse véritablement développer une attaque ou dribbler ses adversaires. Marquer des buts relève souvent du hasard. Seuls les super-tirs font mouche, ne laissant presque aucune chance au gardien. Cela dit, si vous avez besoin de vous défouler et de rire un bon coup, Hit the Ice vous conviendra parfaitement. Cela est d'autant plus vrai si vous jouez à deux.

Quelle pirouette ! En équilibre sur sa crosse, on ne sait pas s'il vient de se faire dégager par un adversaire ou s'il tente un retourné à la Papin.

Mano a mano entre l'attaquant et le gardien. Seul un super-tir viendra à bout de la résistance du goal.

Assommé par la force du palet, le gardien n'est pas près de se relever.

EDITEUR : TAITO
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 89%
Toutes les options indispensables sont présentes.

GRAPHISMES 82%
Les sprites sont très grands et le décor est, dans l'ensemble, assez détaillé.

ANIMATION 80%
Les mimiques de ces brutes sont amusantes et variées.

BANDE-SON 75%
Les bruitages rendent bien compte de la violence qui règne sur la glace.

JOUABILITE 78%
Passes ou shoots, le choix est limité. Les hockeyeurs répondent immédiatement à vos commandes.

DUREE DE VIE 67%
Un simple championnat à huit équipes, même avec sauvegarde, limite la durée de vie du jeu.

INTERET 68%
Cette cartouche est originale, mais je crains fort qu'elle ne vous lasse au bout de quelques jours.

TRIO DE CHOC

HIT THE ICE

La version Megadrive à peine sortie en magasin, nous avions droit au jeu sur Super NES. Le produit est exactement le même : il ne faut pas hésiter à faire mordre la glace à ses trois adversaires. La stratégie est donc très simple : cogner et frapper le palet en direction des buts. Quelques coups spéciaux, rares mais précieux, rendent la partie encore plus vivante. Lorsque l'action devient trop brûlante, les joueurs posent leur crosse et règlent leur problème à grands coups de baffe. Le vainqueur récupère le palet et amorce une nouvelle attaque. C'est un va-et-vient incessant entre les deux buts. Le terrain est assez petit pour que les six hockeyeurs ne se perdent pas. Il se présente sous la forme d'un scrolling horizontal. Les options ne sont pas différentes de celles de la version Megadrive : réglage du temps, de la vitesse de jeu, sauvegarde...

Le gardien est vulnérable. Si vous ne venez pas lui prêter main forte, il va se faire frotter les oreilles par l'attaquant. Et ce n'est pas l'arbitre qui viendra vous défendre.

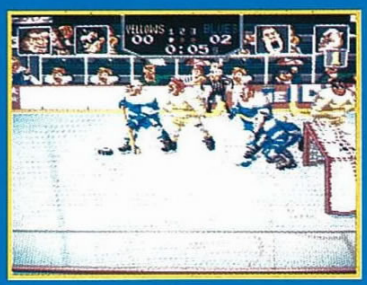
L'arbitre se contente de siffler la remise en jeu et certaines agressions.

COMMENTAIRE

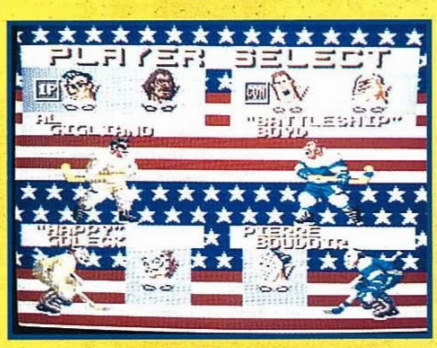
AXEL

Sans vouloir me répéter, je trouve cette cartouche assez originale pour que l'on y jette un coup d'œil. Sa réalisation est bonne et même, pour ce qui concerne les graphismes, meilleure que sur Megadrive. Cela dit, l'action manque de variété. On bastonne et on tire sans trop réfléchir. A la longue, cela devient lassant. La plupart des buts marqués relèvent du pur hasard. Les coups spéciaux apportent un plus, mais ils se comptent sur les doigts d'un manchot! Si vous aimez le hockey, jouez à NHLPA Hockey 93 d'Electronic Arts.

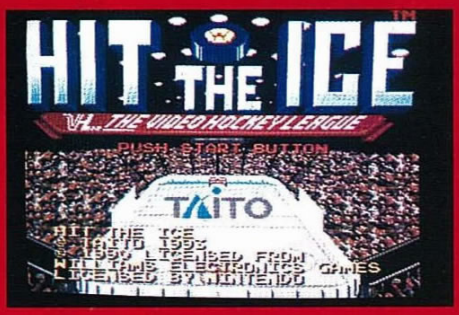
C'est à coups de poing que vous allez régler le différend qui vous oppose à ce joueur.



Un bouton pour les passes, un second pour les tirs. Vous n'allez pas vous prendre la tête avec les commandes!



Six équipes vont s'affronter pour le super-championnat. Chaque joueur possède ses propres caractéristiques. Vous pouvez sélectionner le trio de choc.



TAITO PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION 89%
Des options utiles et intéressantes.

GRAPHISMES 85%
C'est beau comme Holliday on Ice!

ANIMATION 80%
Des personnages très vivants.

BANDE-SON 75%
Bons bruitages.

JOUABILITE 78%
Bonne réaction des joueurs.

DUREE DE VIE 67%
Compétition limitée à un championnat.

INTERET 68%
Original, mais les actions restent trop répétitives.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

La balle a à peine franchi le cercle du panier que les attaquants repartent vers leur camp. Ils sont tellement sûrs d'avoir marqué deux points qu'ils ne prennent pas la peine de se retourner.

Quel souci du détail ! On parvient facilement à tout distinguer.

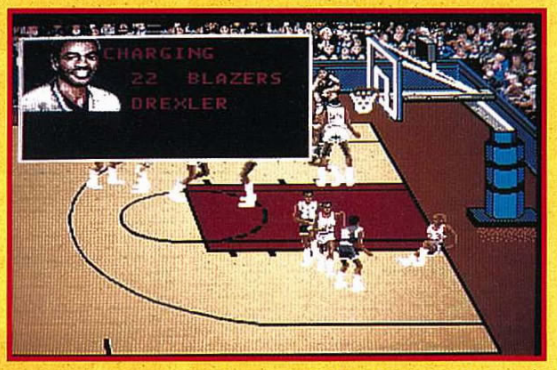
ELECTRONIC MARQUE DES PANIERS !

Electronic Arts s'est taillé une solide réputation dans le domaine des jeux de sport.
Jordan Vs Bird (MD): "Ce jeu enthousiasmera les pros du panier..." (C+ 10 / 62%).
Bulls Vs Lakers (MD): "Un méga-hit qui pourrait faire aimer ce sport à ceux qui s'en désintéressent..." (C+ 12 / 92%).
Team USA Basketball (MD): "Un jeu à posséder absolument..." (C+ 14 / 92%).

Bulls Vs Lakers... Bulls Vs Blazers... ces deux cartouches ont peu de différences si ce n'est que les Bulls, héros en short et baskets, affrontent de nouvelles équipes dans ce second volet des aventures bondissantes de Jordan. Electronic Arts signe une véritable simulation de basket comme elle en a le secret. On retrouve avec beaucoup de plaisir les héros de la Dream Team. Chaque joueur dispose de ses propres coups, plus ou moins spectaculaires. A tout moment de la partie, il est possible de faire un arrêt sur image et de visualiser les dernières secondes d'une action. Le championnat auquel vous participerez vous mettra aux prises avec les seize meilleures équipes de la NBA.

Bulls Vs Blazers

Une rencontre entre les meilleurs joueurs de la côte Ouest et ceux de la côte Est vaut son pesant de cacahuètes. Les génies du panier mondiaux réunis sur le même parquet !



L'arbitre intervient par fenêtre interposée. Drexler à terre et c'est toute son équipe qui souffre.

Moment magique du match : Jordan dans ses œuvres. Il exécute son fameux Air Reverse ou tir au panier renversé. Le magnétoscope est enclenché. Savourez image par image...

COMMENTAIRE

AXEL

Cette cartouche vous donnera sûrement envie de vous inscrire dans un club de basket tant la réalisation est excellente et l'ambiance surchauffée des matchs bien rendue. Les commandes, extrêmement simples, rendent le jeu accessible à tous. Au début, l'action semble un peu confuse, ce qui est notamment dû au fait que certaines couleurs de sprites se confondent avec le ballon ou le parquet. Mais, avec un peu d'habitude, on parvient rapidement à faire des coups incroyables. C'est, pour moi, le meilleur jeu de basket sur Megadrive.

ELECTRONIC ARTS PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION	**85%**
La démo est très utile pour vous mettre dans le bain.	
GRAPHISMES	**91%**
Les sprites sont très réalistes.	
ANIMATION	**89%**
Souplesse des mouvements et rapidité du scrolling.	
BANDE-SON	**86%**
Les bruitages sont superbes.	
JOUABILITE	**78%**
Confusion lorsque les joueurs sont regroupés.	
DUREE DE VIE	**92%**
On ne se lasse pas de ce jeu.	
INTERET	**90%**
Le meilleur du genre.	

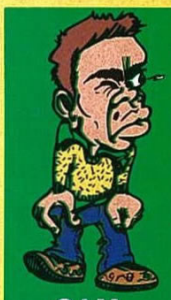
1 JOUEURS

CARTOUCHE

TOM

Tom et Jerry : à entendre les doux noms de nos héros de dessin animé, on se dit : "Chouette, enfin un bon jeu de plates-formes sur ma Super NES". Eh bien, non ! Je le crie haut et fort : ce jeu est nul ! Les concepteurs comme l'éditeur ont utilisé les noms de deux vedettes, deux stars du dessin animé américain, avec un raisonnement simple : il suffit que le jeu s'intitule Tom et Jerry pour qu'il se vende. Mon rôle étant de vous conseiller, le meilleur conseil que je puisse vous donner, en l'occurrence, c'est de vous abstenir de l'acheter. Je peux vous l'assurer, vous ne manquerez rien, à moins que vous ne collectionniez les ratés comme Paper Boy II, Ultraman... Dans ce cas, et seulement dans ce cas, il vous faut Tom et Jerry. Dommage, les deux personnages avaient la carrure pour donner quelque chose de chouette. Mais le jeu a été affreusement bâclé. Tom, qui est tout de même un protagoniste essentiel, n'est, hélas ! visible qu'à la fin des niveaux. Et Jerry dans l'histoire ? Notre petite souris se balade on ne sait trop pourquoi, affrontant des fourmis, des moustiques... et tout un tas d'autres bestioles insolites. C'est bien beau, mais ça n'a rien à voir avec le dessin animé.

COMMENTAIRE

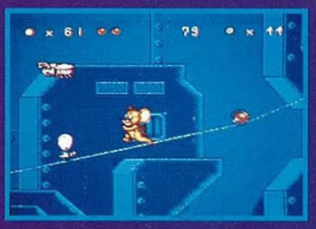


SAM

Désolé d'avoir été aussi brutal quand je vous ai présenté ce jeu, mais j'ai été tellement déçu ! Sur le Game Boy le jeu est beaucoup plus sympathique, mais sur la 16 bits de Nintendo, c'est totalement raté. L'arrivée de Tom et Jerry sur console était une bonne nouvelle, et, après avoir jeté un œil dessus, la déception n'en est que plus amère. Ils étaient plusieurs à la rédac' à ne pas vouloir me croire. Je leur ai alors proposé d'y jouer. Il fallait voir leur tête à la sortie de la salle des Zordis : complètement écœurés.
C'est d'un jeu bâclé dont je vous parle ici, qui n'exploite en rien les capacités de la Super NES. Les graphismes, la bande sonore, la jouabilité, tout est vraiment douteux.

LE CINEMA

▲ *Il aurait fallu une meilleure maniabilité pour parvenir à sauter sur ces ampoules qui illuminent les noms de nos deux stars.*

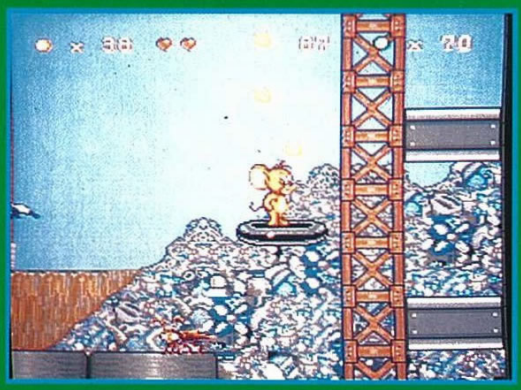


▲ *Ici, nous sommes censés nous trouver dans une caméra vidéo. Certes, je ne suis jamais rentré à l'intérieur d'un tel objet, mais je doute que cela soit réaliste...*

▲ *Tom joue le rôle du boss de fin de niveau. Il lâche quelques sacs de sable comme ceux qui, au théâtre, maintiennent les décors. Placez-vous à droite sur l'estrade et tirez-lui dans la tronche.*

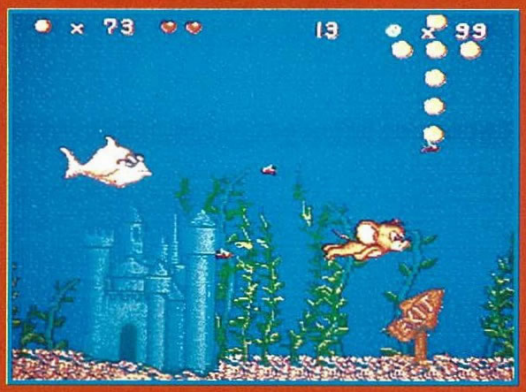
LA DECHARGE

Dans ce niveau, soyez prudent sans avoir peur de vous jeter parfois dans le vide. Vous trouverez peut-être à nouveau un canot de sauvetage qui se ▼ gonflera sous vos pieds.



LA MA

◀ *Un petit tour dans la cuisine pour grignoter quelque chose. La main en bas à droite vous indique à chaque fois la fin du niveau.*

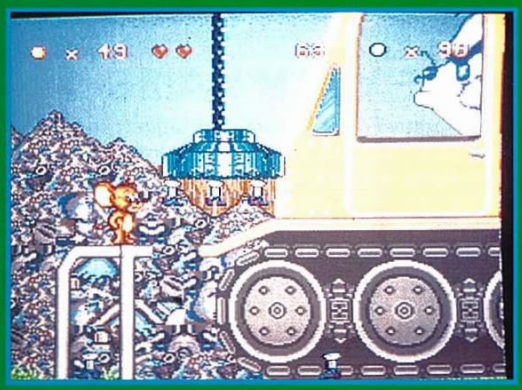


▲ *Il ne fallait pas tomber dans l'aquarium. Entre parenthèses, vous remarquerez tous la grosse repompe de Mickey sur Megadrive.*

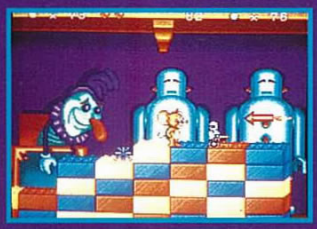
ET JERRY

GE PUBLIQUE

Evitez l'aimant et tirez-lui une fois de plus dans la figure. ▼



LES JOUETS

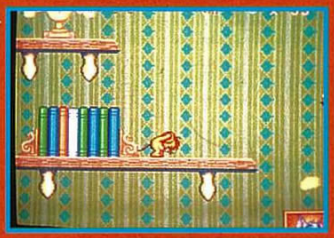


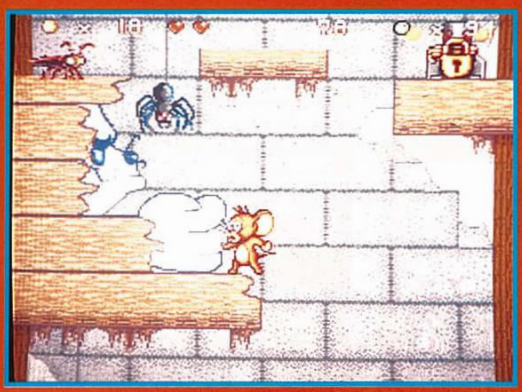
Certains de ces sprites figurent dans Harley's Humongous, jeu du même éditeur.

Actionnez les interrupteurs. Vous verrez ce qui arrivera à ce pauvre Tom.

AISON

Non, monsieur le chat, s'il vous plaît, ne me frappez pas! ▶





▲ *Le boss de fin, c'est encore Tom. Eliminez-le trois fois; à chaque fois, il vous remettra une clef qu'il faudra utiliser pour ouvrir le cadenas.*

COMMENTAIRE

AXEL

Bon, on va pas y passer la journée. Tom et Jerry est un jeu de plates-formes à oublier très vite. Les graphismes sont très moches et sans aucune originalité. L'animation est lente. On meurt trop facilement car on ne sait pas où aller. Et, comble de Ze Killer, les programmeurs n'ont fait aucun effort pour rendre ce soft jouable! Quel cirque pour faire sauter la souris. Il faut s'y prendre à plusieurs fois, et encore, si vous y arrivez jamais. La bande sonore est triste à mourir. Globalement, on peut dire que ce produit est raté. Des personnages très connus, ce n'est pas en soi un gage de qualité. La preuve!

EDITEUR : HI TECH
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 30%

C'est quoi, cet écran de présentation? Sommes-nous sur NES ou sur SNES? Où sont les options?

GRAPHISMES 40%

Le sprite de Jerry est bien rendu, mais le reste n'est vraiment pas à la hauteur.

ANIMATION 50%

Jerry se déplace bien, mais l'ensemble reste lent.

BANDE-SON 35%

On retrouve bien les musiques du dessin animé, mais elles ne sont pas de bonne qualité.

JOUABILITE 41%

C'est presque correct, mais le saut répond assez mal.

DUREE DE VIE 35%

Pour avoir envie d'y jouer, il faudrait qu'il n'y ait vraiment rien d'autre en vente.

INTERET 40%

Un jeu de plates-formes sans grand intérêt. Dommage, car les héros sont sympa mais le jeu ne l'est pas. On ne voit pas assez Tom.

REVIEW

SUMMER CHALLENGE

©1993 Accolade (TM), I

Huit épreuves olympiques dont deux encore jamais vues dans un jeu multi-épreuve, un mode Replay, trois niveaux de difficulté, un système de sauvegarde... ce sont les principales caractéristiques de Summer Challenge, d'Accolade. Son concurrent direct est, bien sûr, le jeu officiel des dernières Olympiades: Olympic Gold, d'US Gold. Ce sont tous les deux d'excellents produits même si, techniquement, on peut reconnaître une tête d'avance à Summer.

LE TIR A L'ARC

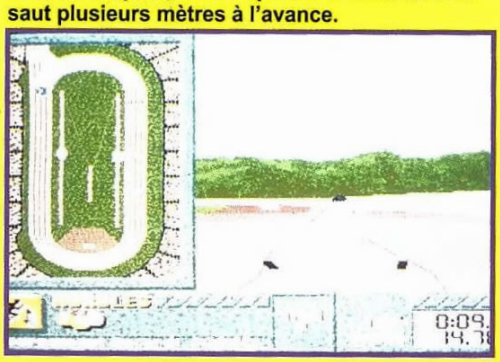
Douze flèches à envoyer dans le mille. Le personnage change de position à chaque apparition de la cible. Il faut contrôler le tremblement de son bras tout en respectant le temps imparti.

LE SAUT D'OBSTACLE

C'est une des deux épreuves le plus originales. Il faut franchir les barrières sans les faire tomber sous peine d'être pénalisé. Un conseil au passage: n'allez pas trop vite entre les obstacles. Mais dès que vous vous trouverez à quelques mètres d'eux, donnez une accélération au cheval, et sautez.

LE 400 M HAIES

Cette épreuve comporte un gros défaut: son manque de lisibilité. Impossible de voir les haies lorsque le coureur est dans les lignes droites. De plus, il est impératif d'amorcer son saut plusieurs mètres à l'avance.



COMMENTAIRE

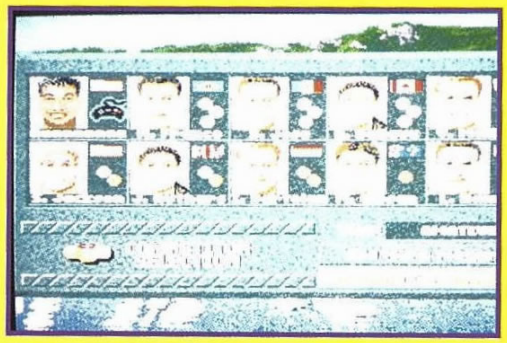
AXEL

Epreuve par épreuve, voici mon avis sur ce jeu passionnant.
•Tir à l'arc: le réalisme du tireur à l'arc est impressionnant, les bruitages excellents. •Kayak: il faut ramer avant d'obtenir de bons résultats. •Saut d'obstacle: idée très originale et joliment réalisée, mais le contrôle de la vitesse est déplorable. •400 m haies: le coureur cache les barrières situées dans les lignes droites. Une chance sur deux de ne pas tomber! •Saut à la perche et saut en hauteur: synchronisation des commandes et des mouvements primordiale. •Lancer de javelot: épreuve pleine de suspense. Tandis que le javelot s'élance dans les airs, on ne sait pas si le record va tomber! •Cyclisme: on pianote comme un malade sur les touches pour faire avancer le cycliste: usant et sans intérêt.
Dans l'ensemble, et surtout si vous jouez à plusieurs, c'est le jeu multi-épreuve le plus réussi et le plus attractif qui soit.

QUELQUES RECORDS HUMAINS!

Ces quelques records devraient tomber rapidement. Les premiers chiffres sont les temps que j'ai réalisés après deux heures d'entraînement. Les autres représentent les meilleurs résultats au niveau olympique.

- Tir à l'arc: 109 m - 112 m
- Kayak: 3 mn 25 s 62/10 - 2 mn 32 s 06/10
- 400 m haies: 33 s 62/10 - 30 mn 81/10
- Javelot: 88,79 m - 92, 85 m
- Cyclisme: 49 s 06/10 - 1 mn



LE LANCER DE JAVELOT

Pour cette épreuve, la vitesse de course et l'angle d'inclinaison du bras sont les deux seuls facteurs à contrôler. Les meilleurs lanceurs de javelot atteignent les 90 mètres sans problème!

COMMENTAIRE

HOMER

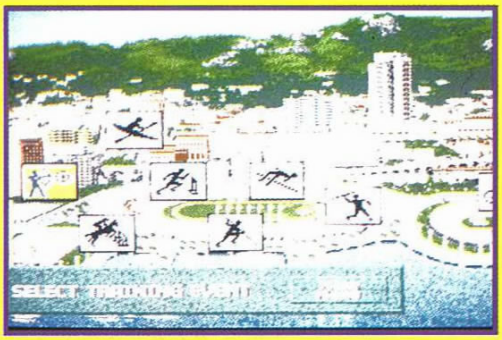
A part quelques effets comiques involontaires (le viseur qui tremblote comme si l'archer était alcoolique, l'arbitre armé d'un flingue qui semble tirer dans le dos du cycliste pour donner le départ de la course), ce soft est un petit bijou! La 3D est très réussie, les animations des athlètes semblent digitalisées et les bruitages vous plongent dans l'ambiance surchauffée d'un stade en liesse. Les épreuves sont nombreuses et souvent originales... J'ai adoré celles du kayak (la 3D et l'animation donnent vraiment l'impression de "trous d'eau") et du saut d'obstacle! Depuis la série des Summer Games, le genre "jeu sportif multi-épreuve à partager entre copains" commençait à s'essouffler sérieusement. Grâce à Summer Challenge, il retrouve enfin du peps... Préparez le Coca et les Pépitos, vos potes vont débouler à la maison!

LE KAYAK

C'est la seconde épreuve originale du jeu. Louper une porte ou cogner un des montants vous fait perdre de précieuses secondes. L'anticipation est indispensable pour descendre en dessous des quatre minutes.

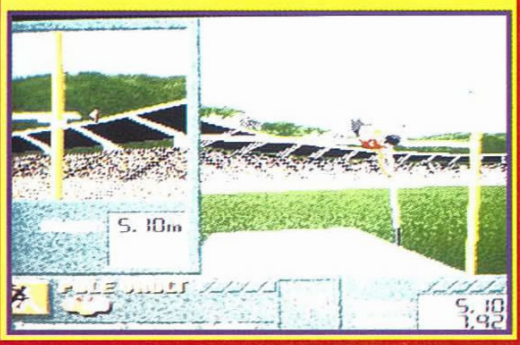
TRAINING

Pour les huit épreuves on peut s'entraîner à l'infini. Et même lors de la compétition olympique, il vous est possible de continuer votre entraînement entre chaque épreuve.



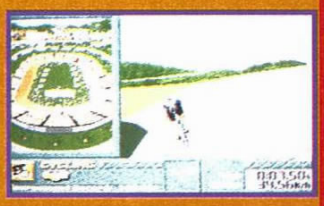
LE SAUT A LA PERCHE ET LE SAUT EN HAUTEUR

Ce sont les épreuves les plus difficiles. Même si le joueur a la possibilité de régler la hauteur des barres, il faut faire montre d'une synchronisation diabolique. Trouver le bon appel, la bonne impulsion, demande des séjours longue durée dans les salles d'entraînement.



LE CYCLISME

Enfin la dernière épreuve, mais aussi la moins réussie. Il faut des doigts d'acier et des muscles de Swarzie pour faire avancer le "vélocipédale": un système de commandes archaïque qui n'a pas sa place au sein d'un tel jeu!



EDITEUR : ACCOLADE
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1-10 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**88%**
Entraînement, choix de la difficulté, cérémonie olympique et possibilité de revisualiser au ralenti ou en accéléré.	
GRAPHISMES	**80%**
Les principaux décors sont en 3D surface pleine.	
ANIMATION	**75%**
Des animations saccadées dans certaines épreuves.	
BANDE-SON	**81%**
Une musique passe-partout mais des bruitages très réalistes ponctués de voix digitalisées. Du bon travail.	
JOUABILITE	**82%**
Entraînement obligatoire si l'on veut décrocher des records.	
DUREE DE VIE	**85%**
Challenge passionnant, même en jouant seul. Le password permet de faire une épreuve par jour.	

INTERET 86%

Ce jeu multi-épreuve d'Accolade est fait pour ceux qui aiment relever les défis.

SUP CONF

The M

SCENES DE COMBAT

Ces deux tanks sont les blindés les plus puissants, mais aussi les plus vulnérables. En effet, ce sont les porte-drapeau des deux armées. Si l'un d'eux disparaît, c'est la victoire pour son adversaire. Le tank à gauche est en position de force. Il est sur un terrain relativement protégé, tandis que son ennemi est à l'intérieur d'une plaine. Les dégâts infligés vont être importants. D'autant plus qu'il défend et qu'il ne pourra donc riposter!

Dans Super Conflict, vous jouez le rôle d'un chef de guerre américain qui combat les forces de l'Est. Derrière vos galons de général, vous avez réuni un certain nombre d'unités terrestres, aériennes ou navales. Pour vous habituer à la manœuvre, les premiers scénarios (il y en a une cinquantaine) font appel uniquement à vos chars et à votre artillerie. A tour de rôle, les deux camps déplacent leurs pions militaires. Lorsque deux unités adverses se font face, la bataille peut commencer. Selon la nature du terrain (désert, plaines, collines, montagnes, jungles, routes, villes...), les chances de détruire l'ennemi sont variables. Dans la jungle ou en montagne, vous êtes quasiment intouchable. Ce qui n'est pas le cas si vous combattez dans la plaine ou sur un pont. Avant d'engager le combat, il est intéressant de connaître les forces adverses. Pour cela, un écran détaillé, accessible à tout moment, vous renseigne sur le type d'arme utilisé, la force d'attaque, de défense, le nombre de cases de déplacement possible, le fuel et les munitions disponibles. Tour à tour, vous passez du rôle de spectateur passif (c'est l'autre qui déplace ses unités et, éventuellement, attaque) à un rôle actif. Le temps n'est pas chronométré. Tous les mouvements de l'adversaire sont visibles.

COMMENTAIRE

Fou de wargame et de jeu de stratégie, je me suis précipité sur Super Conflict comme l'aigle sur l'agneau. En regardant les premiers écrans, il m'a tout de suite fait penser à l'excellent Battle Isle, de BlueByte. Mais quelle ne fut pas ma déception quand je commençai à jouer! Le hasard est le maître du jeu! Pourquoi, par exemple, lors des combats, l'unité qui défend ne peut-elle quasiment jamais riposter? Pourquoi mettre des fantassins alors qu'ils n'ont aucune chance contre les blindés et ne servent en réalité à rien? Pourquoi les scènes de combat sont-elles si pauvres et si longues? Pourquoi les programmeurs de Vic Tokai ont-ils bâclé le travail? Vous comprendrez donc que je retourne de ce pas sur mon micro faire une énième partie de Battle Isle...

AXEL

Vous n'êtes pas obligé de commencer par la première mission. Mais plus vous avancez sur cette carte, plus le niveau de difficulté est élevé. Heureusement, une sauvegarde est donnée à la fin de chaque victoire.

DEUX METHODES DE COMBAT

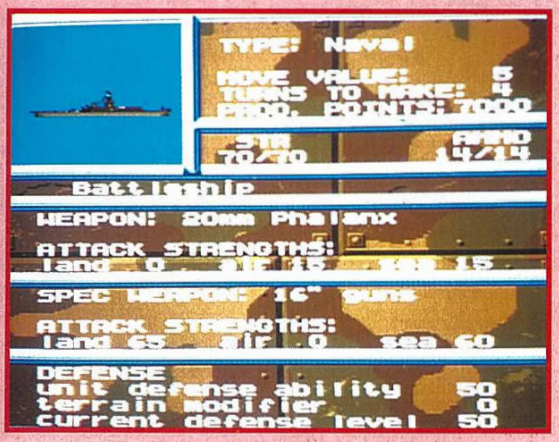
Il existe deux méthodes de combat: une courte et une longue. La première est gérée entièrement par le programme. Vous êtes simple spectateur. La seconde est plus intéressante, car c'est vous qui donnez les ordres à vos unités: défendre, attaquer, fuir. Vous avez même la possibilité de sélectionner les différentes armes. Cette méthode demande une bonne connaissance des forces en présence. Il faut faire le bon choix au bon moment. Utilisez-la lorsque vous jouez contre un ami.

Lorsque deux unités se touchent par l'un de leurs côtés, la bataille peut avoir lieu. C'est la seule condition.

PER FLICT ideast

FACTORY, CITY, AIRPORT ET SHIPYARD

Ce sont quatre cases spéciales qu'il vous faut absolument occuper. L'hexagone City représente une ville. Toutes vos unités terrestres qui resteront plusieurs tours de jeu à cet endroit regagneront toutes leurs forces, leur fuel et leurs munitions. L'Airport et le Shipyard fonctionnent à l'identique. Le premier est pour les avions et le second pour les navires.



Ces précieuses informations sont visibles à tout moment. Il est possible, et très conseillé, d'aller jeter un coup d'œil sur celles qui concernent l'adversaire.

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Vous savez déjà que je suis un fan de wargame (je vous ai assez cassé les oreilles avec l'excellent Warsong!). Vous savez peut-être moins qu'Axel est, lui aussi, amateur de ce type de jeu. Quand Super Conflict est arrivé à la rédaction, nous avons donc émis divers sons bizarres (ce doit être Robby qui déteint) exprimant la satisfaction la plus vive. Mais quelle déception! Super Conflict est la copie d'un excellent jeu micro, Battle Isle. Mais, quand ce dernier était logique et graphiquement réussi, Super Conflict est incohérent et moche. Les combats sont limités à leur plus simple expression: une unité attaquée est en général détruite, choisir de contrôler les combats n'apporte rien... Bon, j'arrête là, Super Conflict est ce qu'on appelle communément une "daube" et je le déconseille absolument à tous les amateurs de wargame (et, a fortiori, aux autres). Au fait, vous connaissez Warsong sur Megadrive? Ça, c'est du wargame!

Au fur et à mesure des missions, la carte devient plus grande. Pour avoir un aperçu global de la situation, on peut zoomer.

A chaque déplacement, le programme met en surbrillance les hexagones où vous pouvez aller. Evitez de préférence les zones sans relief. Vous n'auriez aucune chance de vous défendre.

EDITEUR : VIC TOKAI
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : ALEATOIREMENT DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

PRESENTATION 77%
Les scénarios changent si vous jouez à deux. On peut commencer les missions dans n'importe quel ordre. Une sauvegarde est prévue.

GRAPHISMES 76%
Le terrain des opérations est assez clair, et chaque unité reconnaissable.

ANIMATION 53%
Les déplacements du curseur se font case par case. Le scrolling est saccadé.

BANDE-SON 76%
Les bruitages sont réalistes. La musique est supportable.

JOUABILITE 69%
Il n'est pas possible de revenir sur une erreur de commande. La prise en main est instantanée.

DUREE DE VIE 48%
Les succès au cours des batailles tiennent plus du hasard que de la stratégie.

INTERET 43%
Le premier jeu de ce type sur SNES: est-ce une consolation?

COMMENTAIRE

PETER

Ma foi, Super Kick Off est un excellent jeu de sport. Les versions précédentes, et surtout la version Amiga, qui est la première (et la meilleure), n'avaient pas le rythme d'enfer du jeu sur Megadrive. Les premières parties seront très difficiles et les novices en matière de Kick Off ne toucheront certainement pas une balle avant des heures d'entraînement. La réalisation est réussie, ce qui m'étonne beaucoup, car les programmeurs bâclent la plupart des conversions de jeux micro sur consoles. En revanche, la bande-son est exécrable, comme toutes les bandes-son des jeux de sport Megadrive, avec un bruit de foule qui ressemble à celui d'un jet d'eau ! Mais, somme toute, c'est un bon jeu.

Durant la partie, il est possible de faire changer la taille du radar ou de le faire disparaître, de revoir la dernière action, de changer de tactique ou encore d'effectuer des remplacements.

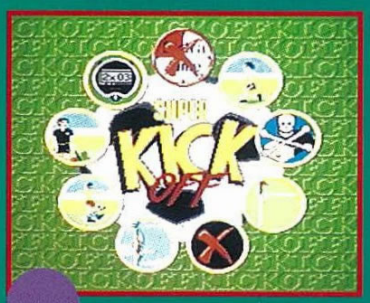
Coup franc avec mur. Entraînez-vous à donner de l'effet à la balle pour devenir le Platini des 20 mètres.

Réussir un penalty demande concentration et bon timing. La flèche noire qui se déplace rapidement de droite à gauche indique la direction de la balle. Il faut donc appuyer sur le bouton de tir au moment où la flèche est sur le côté du but et se déplace vers le centre.

PSV Eindhoven / Bayern de Munich : une affiche alléchante qui doit éveiller la nostalgie des Verts de 1976. L'équipe de Rocheteau et Larqué avait effectivement rencontré ces deux ogres européens lors de la coupe d'Europe des clubs champions. Une finale perdue 1 à 0 contre les Munichois de Beckenbauer et Rummenigge.

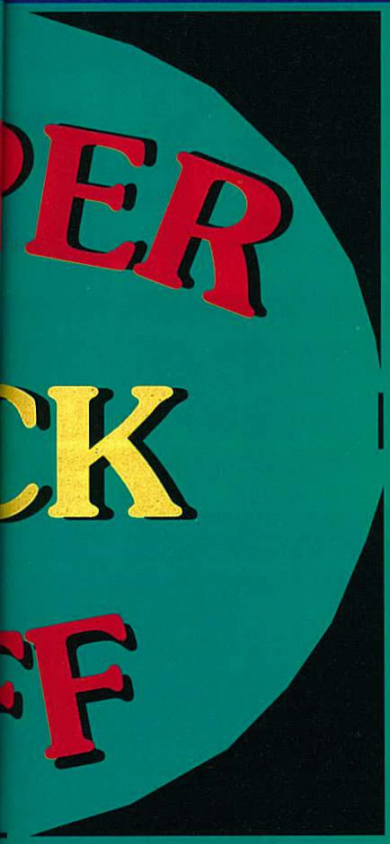
Super Kick Off sur Megadrive ! C'est la fête du ballon rond ! Alors que les possesseurs de la 16 bits de Sega découvrent le plus célèbre des jeux de foot, Dino Dini, le père de Kick Off, termine actuellement la troisième version de son jeu : Kick Off III, ou plus exactement Goal, verra le jour sur micro d'ici à l'été. Le jeu n'en est pas à son premier coup d'essai sur console puisque la Super Nintendo, la NES et la Master System l'ont déjà accueilli. La présentation des options sur Megadrive n'a pas changé. Le jeune footballeur a toujours la possibilité de s'entraîner aux tirs au but, aux coups francs, aux corners et aux passes en mouvement. Il peut régler de nombreux paramètres de jeu comme le temps, le vent, la nature du terrain, la vitesse de jeu ou la force de l'adversaire. Une fois sur le terrain, il est toujours possible de changer de tactique de jeu (il en existe dix différentes), d'effectuer des remplacements de joueurs, de revoir les dernières scènes de jeu et de conserver ou supprimer le célèbre radar, bien connu des habitués de Kick Off. Vous choisissez parmi plusieurs compétitions : coupes et mini-championnats nationaux ou internationaux. Les noms des joueurs ont été légèrement modifiés, ce qui ne vous empêchera pas de vous prendre pour Papin ou Van Basten.

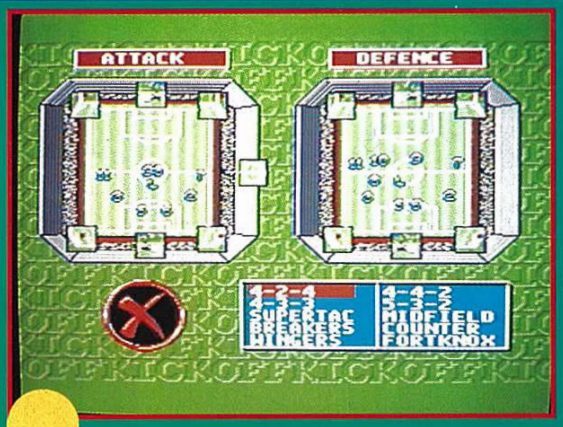
Les meilleures équipes internationales se retrouvent sur le terrain avec leurs propres caractéristiques.



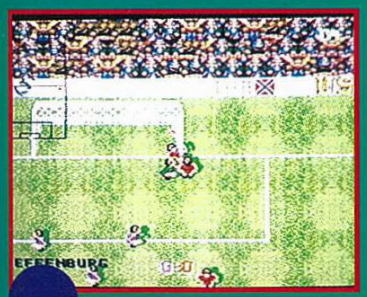
Beaucoup d'options qui permettent de paramétrer le niveau du match et la force de son adversaire.

European Club Soccer de Virgin (C+11) avait reçu 74%. Il est à l'heure actuelle le meilleur jeu de foot de type arcade sur Megadrive. On peut jouer jusqu'à 8 joueurs et sélectionner l'un des 172 clubs européens pour participer à une coupe d'Europe. La vue du terrain est une représentation horizontale à la manière d'une retransmission télévisée. Désormais, les possesseurs de Megadrive n'auront que l'embarras du choix.





Le choix des tactiques est intéressant. Hormis les schémas classiques 4-2-4, 4-3-3 ou 4-4-2, vous pouvez étudier les positions de vos joueurs sur le terrain dans le cadre de situations particulières, comme les corners ou les engagements.



Mêlée près des buts. L'entente entre les défenseurs et leur gardien est à revoir..

COMMENTAIRE

AXEL

Il manquait une véritable simulation de foot à la Megadrive. C'est chose faite. Super Kick Off dispose de tous les ingrédients pour figurer parmi les meilleurs jeux de foot sur console. Techniquement, il est beaucoup mieux réussi que toutes les autres versions. Les graphismes et l'animation sont de grande qualité. Malheureusement, le contrôle des joueurs et de la balle est à mon sens beaucoup trop difficile pour un non-spécialiste. Il existe bien un bouton pour garder la balle au pied mais dès qu'il faut courir avec, c'est un véritable calvaire. On doit faire circuler la balle très vite pour ne pas se la faire prendre, ce qui demande une maîtrise totale des commandes. Super Kick Off conviendra à tous ceux qui connaissent déjà toutes les ficelles de ce jeu. Quant aux autres, même avec les séances d'entraînement, ils risquent de perdre la boule rapidement.

ET LA CONCURRENCE ?

L'ANGOISSE DU GARDIEN DE BUT DEVANT UNE ATTAQUE RONDEMENT MENEE...

Le goal vient de se faire surprendre par une attaque rondement menée...

... Le ralenti vous permettra d'analyser l'action précédente et d'en tirer les conclusions qui s'imposent.

EDITEUR : ANCO/US GOLD

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : DIFFICILE

PRESENTATION 80%

Les écrans d'options sont nombreux et parfaitement lisibles.

GRAPHISMES 86%

La représentation "vue de dessus" est toujours aussi efficace. Les sprites sont plus détaillés.

ANIMATION 81%

Le scrolling multidirectionnel est très rapide. Les mouvements des joueurs sont réalistes.

BANDE-SON 78%

Des vivats et autres hourras accompagnent chaque action dangereuse.

JOUABILITE 72%

Extrêmement difficile de contrôler la balle et donc de marquer des buts.

DUREE DE VIE 83%

Les coupes et le championnat devraient vous tenir en haleine de nombreux mois.

INTERET 80%

Il fallait une véritable simulation de foot sur Megadrive. Mais peut-être pas aussi difficile à contrôler...

REVIEW

Harley est un scientifique spécialisé dans la miniaturisation. Ses dernières expériences l'ont conduit à réaliser une machine qui réduit toutes les molécules. Et devinez ce qui s'est passé ? Une étrange explosion est survenue dans son laboratoire, réduisant le pauvre génie à la taille d'un insecte. Dans le genre "Chérie, j'ai rétréci les gosses !", Harley a gagné le droit de se balader dans un monde dix fois plus grand que lui. Il lui faut traverser les différentes pièces de sa maison pour retrouver tous les éléments de sa machine, éparpillés lors du grand Big Bang. Pas facile, d'autant que son rat de laboratoire traîne dans les parages et veut lui faire payer tous les sévices endurés lorsqu'il jouait le rôle du cobaye. Pour se défendre contre les nombreuses termites, puces, tics, mouches et autres bébêtes de la même taille lui, Harley le scientifique dispose de quelques armes inhabituelles : des clous, des punaises, des billes, des pétards... Il les récolte et choisit celles qui sont le plus appropriées à sa défense contre ses ennemis. Des fusées ascensionnelles accrochées dans son dos l'aident à prendre de la hauteur. Il peut aussi grimper le long de parois verticales grâce à des ventouses, nager sous l'eau, se servir d'un parachute ou d'une bulle de savon. A la fin de certains niveaux, le rat, toujours dix foix plus grand que lui, apparaît. Vous l'aurez deviné : il fait office de monstre de fin de niveau.

Encerclé d'un nuage de protection, Harley ne craint personne! L'effet ne dure que quelques secondes, malheureusement.

VOS ATOUTS

Voici les principaux éléments qui vous aideront à survivre dans ce fabuleux jeu de plates-formes. Dans la colonne de gauche, les cinq premières icônes représentent les différentes armes.

C'est l'élément que vous devez retrouver à chaque niveau.

Le parachute : il sert à éviter les mauvaises chutes.

Cette bombe aérosol entoure le joueur d'un nuage de protection.

Le fuel redonne de l'énergie à vos fusées.

Cette icône permettra au savant d'utiliser ses fusées. Mais à ce niveau, elles ne sont pas indispensables et il serait dommage de passer à côté des nombreux recoins que recèle ce monde.

Dans la cuisine, les soucoupes ne sont pas volantes ! Elles roulent sur les étagères, écrasant tout sur leur passage. On les entend venir de loin, puisqu'elles font trembler l'écran dans un bruit assourdissant.

COMMENTAIRE

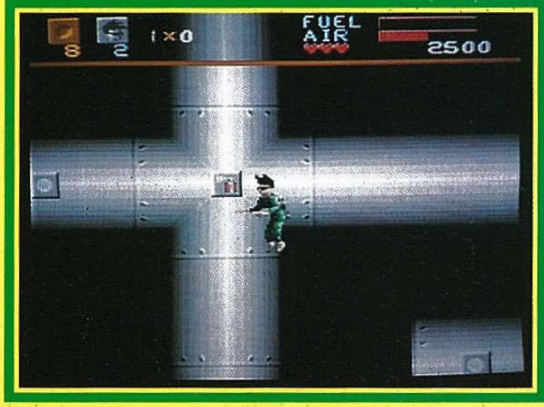
AXEL

Harley est un jeu de plates-formes comme je les aime. A l'instar du fabuleux James Pond, le héros traverse des mondes à la fois loufoques et proches de notre univers : la chambre et ses jouets, la salle de bains et sa baignoire, l'atelier, la librairie... La diversité des armes oblige le joueur à les sélectionner en fonction des ennemis qu'il rencontre. Et, leur nombre étant limité, il faut gérer au mieux leur utilisation. Les niveaux sont très variés : dans certains, c'est à une véritable course contre la montre que vous vous livrerez, tandis que d'autres nécessitent une exploration poussée pour trouver le parachute ou les fusées nécessaires pour passer les obstacles... On ne s'ennuie pas une seconde. La difficulté, progressive, reste très supportable. Il n'y a pas de code, mais le jeu vaut largement la peine que l'on y passe de nombreuses heures.

Maman, les petits bateaux ont-ils des ailes ? De toute façon, cela ne vous servira à rien puisqu'il faut monter dans le char pour avancer. Ce niveau est différent des autres : il scrolle de gauche à droite, vous forçant à toujours avancer. Vous vous servez du canon pour détruire les balles et les Légo qui vous empêchent de progresser.

TIPS !

Dans la salle de bains, l'exploration des tuyaux est intéressante mais pas indispensable. Vous ramasserez des cœurs, des munitions et une vie supplémentaire. Mais il faut prendre garde à ne pas mourir noyé. Des icônes d'air vous aideront à remonter à la surface.



EY'S NGOUS NTURE

Il ne reste plus qu'un cœur à Harley. S'il se fait toucher, il mourra. Ainsi serait-il plus judicieux d'aller récolter le cœur en bas de l'écran, puis, seulement, de faire face au tic.

Cool Raoul! C'est la première rencontre avec le rat de laboratoire. Il faut viser les pattes et éviter les poids qui tombent. Lorsqu'il se rapproche de vous, passez sous lui. Il n'est pas très difficile à abattre.

La sortie se trouve tout en haut de la baignoire. Pour cela, dirigez-vous à droite de l'écran. Grimpez au mur en vous servant de vos ventouses. Sautez sur la plate-forme à gauche et faites tomber le savon vert dans l'eau. En marchant très vite sur le savon, vous allez fabriquer plusieurs bulles dont la plus grosse vous permettra de monter en haut de la salle de bains. Attention à ne pas télescoper les autres bulles qui se déplacent dans les airs.

COMMENTAIRE

HOMER

Personne n'avait pensé à faire un jeu à partir du film "Chérie, j'ai rétréci les gosses!". Avec ce soft, l'oubli est réparé... et de quelle façon! Le jeu est superbe, plein d'humour, et bénéficie de bruitages hilarants. Le héros est vraiment sympa et dispose de gadgets originaux. La jouabilité est excellente, et c'est tant mieux, car il est ainsi plus facile d'échapper aux monstres, qui n'hésitent parfois pas à vous vomir dessus! Mais ce que je préfère par-dessus tout, c'est la façon de mourir du héros: il s'écroule en se tortillant et en se tenant la gorge comme un acteur de mélodrame!

On lui avait dit de ne pas jouer avec les allumettes... ▼

▲ Jouez à Spiderman.

HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURES

EDITEUR : HI TECH
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : TRES BON

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**75%**
L'histoire de ce savant fou est expliquée en quelques écrans, dont l'un résume tous les bonus et armes.	
GRAPHISMES	**86%**
Les décors sont réalistes et très colorés. Le rat est très réussi.	
ANIMATION	**80%**
Bien animé, le personnage se baisse, court, saute... Il se déplace avec vélocité.	
BANDE-SON	**78%**
Si la musique est parfois trop répétitive, les bruitages sont de qualité.	
JOUABILITE	**74%**
Les épreuves de l'eau et de la bulle de savon sont loin d'être aisées.	
DUREE DE VIE	**83%**
On peut terminer un niveau sans avoir tout exploré. Cela permet de recommencer plusieurs fois le jeu sans ce sentiment de déjà-vu.	
INTERET	**90%**
C'est un jeu de plates-formes dont j'aurai du mal à me lasser.	

REVIEW

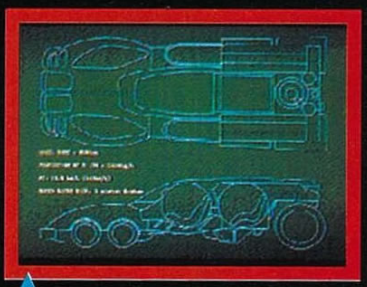
Un jour, apparaît soudainement à Tokyo une immense tour. Bientôt, elle commence à s'attaquer à des immeubles de la cité, à des trains... semant la ruine et la destruction grâce à une mystérieuse puissance magnétique. La ville est rapidement désertée par ses habitants, livrée à l'envahisseur. Ceux-ci débarquent tout droit d'une autre dimension (sans doute la dimension "O", comme "Originalité du scénario"!). Ils portent le nom de Dévastateurs et utilisent la Tour comme une espèce de sas entre les deux mondes. Mais, rantanplan! c'est là qu'entre en scène le Zorro du jeu! Il s'agit en fait d'une compagnie, Yaesu Industries, qui, par je ne sais quel moyen (et ce malgré trois lectures du scénario!), est au courant de l'existence des Dévastateurs. Pour contrer cette menace, la société a construit des robots, les Vector Versus. Mais trop tard, car Tokyo est déjà sous le contrôle des infâmes. Vous incarnez le pilote d'un des Vectors. Vous allez devoir vous frayer un passage jusqu'à la Tour, puis continuer votre bonhomme de chemin à travers la porte spatio-temporelle pour aller sur place secouer les puces du responsable de la dévastation de votre ville bien-aimée!

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

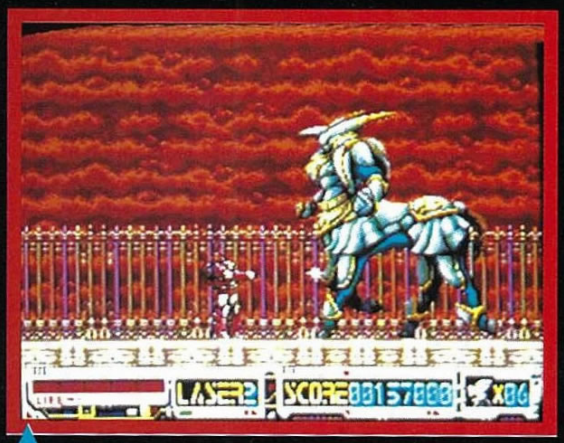
Rien de bien original dans cette histoire de robot qui projette une ancre au bout d'une chaîne! Certes, le jeu s'est inspiré d'un dessin animé nippon. Mais cette originalité ne transparaît guère dans le jeu! Graphiquement, le soft est correct, sans plus, les sprites se révélant un peu trop petits à mon goût. Les armes ne sont pas assez diversifiées, et plutôt que de permettre d'en augmenter la puissance à chaque bonus collecté, j'aurais préféré en avoir davantage de types différents à ma disposition. Devastator fait partie des jeux qui, à part les scènes animées, n'ont rien à faire sur Mega CD: n'utilisant aucune particularité de la machine, il aurait été aussi bien sur cartouche. Un CD-Rom qui n'apporte rien: ni passion particulière, ni frustration spéciale. A oublier!

Votre Victor envoie violemment son espèce d'ancre sur un vaisseau alien qui patrouillait au mauvais moment.



Le plan de Victor Versus, arme suprême anti-Devastators.

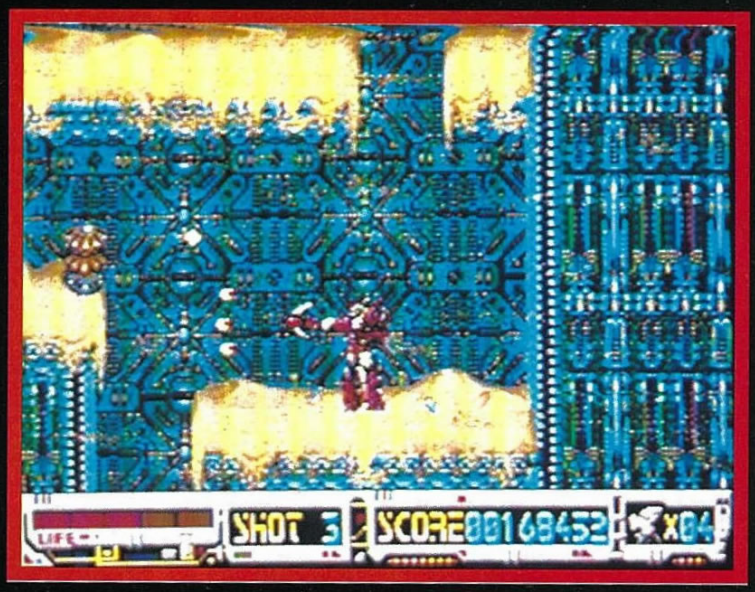
DEVAS



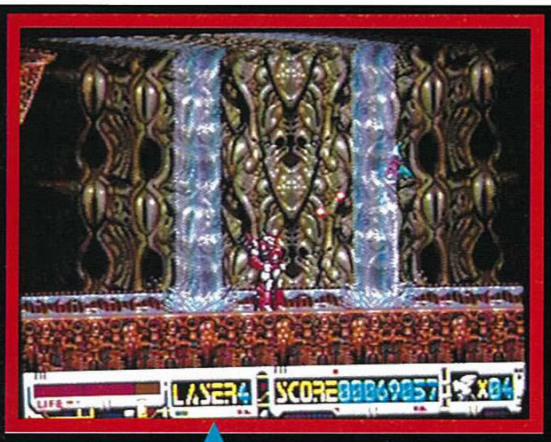
Malgré son apparence de centaure, il s'agit bien du gardien du niveau 6.

Même avec un laser à la puissance 3, s'attaquer à un boss de fin de niveau est toujours chose risquée.

Cette grotte semble très inspirée par le design du vaisseau extraterrestre qui apparaît dans le premier film de la série des "Alien".



Le niveau 4 est un labyrinthe de brouillard et de sable.



Sous une cascade passe votre robot.

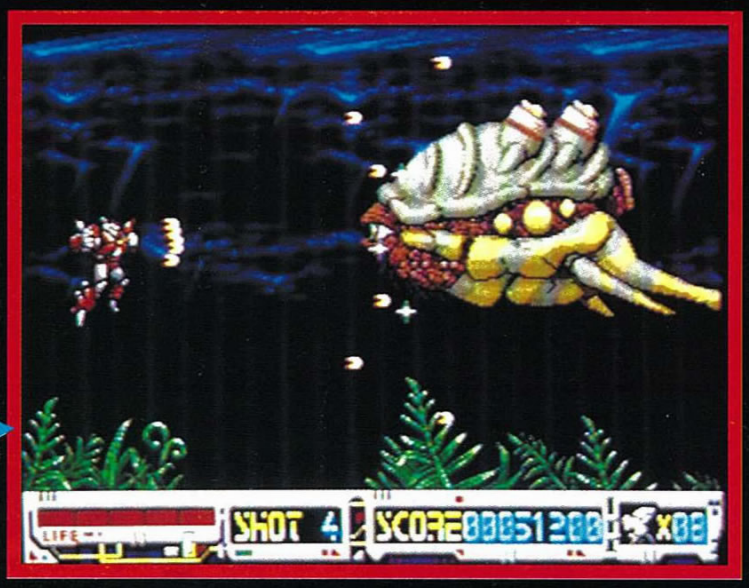
Les ascenseurs des "Devastatoriens" ont une drôle d'apparence mais ils fonctionnent parfaitement.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Comme la plupart des jeux Telenet, Devastator intègre de superbes dessins animés entre chaque niveau. Il faut dire qu'ils ont été repiqués d'un "animé" (dessin animé japonais) et transcodés sur le Mega CD, opération que Telenet commence à bien maîtriser! La jouabilité de Devastator a été mal ajustée: les niveaux sont trop faciles à parcourir par rapport aux boss de fin de niveau. De plus, le challenge est assez faible et le jeu se résume à avancer, à tirer et à récupérer les bonus. J'aurais aimé trouver des pièges, des passages demandant un minimum de stratégie et de réflexion pour s'en sortir... Bref, bien peu de surprises et d'excitation! Hé! Monsieur Telenet, t'as encore oublié l'essentiel: un jeu doit être amusant!

TATOR



Les combats se poursuivent dans les airs avec acharnement.

Vous aviez toujours voulu savoir à quoi ressemblait une forêt alien.

EDITEUR : TELENET
PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 9
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1 JOUEURS

CD-ROM

PRESENTATION	**92%**
Certaines séquences d'un dessin animé ont été digitalisées!	
GRAPHISMES	**70%**
Le premier niveau est hideux, mais cela s'améliore un peu par la suite.	
ANIMATION	**50%**
Petits sprites et animation minimale.	
BANDE-SON	**85%**
Rythmée et efficace.	
JOUABILITE	**60%**
Jouable mais inintéressant.	
DUREE DE VIE	**25%**
Se calcule en minutes!	

INTERET 35%

Inintéressant et doté d'une réalisation particulièrement peu soignée (à part les dessins animés), Devastator est un jeu qu'on oublie vite.

SHANG

Le jeu de dominos fut créé par les Chinois en 1120 av. J.-C. sous le règne de Siuen-ho. Le mah-jong est en fait une variante élaborée en 1900 par l'Américain Joseph P. Babcock (vivant à Shanghai) à partir d'un jeu de dominos appelé "ma chiang", "ma cheuk" ou encore "ma ch'iau", ce qui, en dialecte chinois, signifie "l'oiseau des mille intelligences". Le jeu proposé dans Shanghai II est un dérivé du mah-jong. Cette cartouche d'Activision propose deux variantes du mah-jong : le Shanghai et le Dragon's Eye. Le principe de jeu est le suivant : il faut retirer du tas de dominos des paires de dominos identiques. Cependant, seuls les dominos "libres" peuvent être enlevés. Un domino est considéré comme "bloqué" si deux autres dominos touchent ses côtés gauche ET droit, ou bien si un autre domino se trouve au-dessus. Le jeu se termine quand vous avez réussi à retirer tous les dominos. Le principe est simple en soi, mais il y a 144 dominos empilés sur plusieurs niveaux. Gardez à l'esprit que les dominos identiques vont par quatre, donc si trois dominos semblent faciles à enlever tandis que le quatrième est inaccessible, réfléchissez à deux fois avant de retirer une paire. Le Dragon's Eye est une variante qui permet de jouer l'un contre l'autre, dans laquelle vous devez enlever tous les dominos de la table tandis que votre adversaire essaye de vous contrer. La partie se divise en tours de jeu.Vous disposez d'une réserve de dominos et chaque paire que vous formez fait disparaître les dominos de la table. Sinon vous êtes obligé de poser un domino sur la table et d'en piocher un autre. Shanghai II propose de nombreuses options : aide, rejouer un coup, faire des tournois, mélanger les dominos. Mais, surtout, vous pouvez choisir les images inscrites sur les dominos d'après plusieurs thèmes : oriental, animaux, sport, drapeaux, signes routiers...

Le but du joueur Master est de remplir la table avec les dominos, tandis que le joueur Slayer doit les éliminer.

En début de jeu, il est assez facile de trouver des paires de dominos à enlever. Ici, le domino le plus élevé peut être associé avec celui qui est indiqué par le curseur en forme de main.

Parfois, quelques animations, comme ce dragon qui crache des flammes, viennent pimenter les parties sérieuses de Shanghai II.

Pas facile de s'y retrouver parmi ces signaux routiers. Avouez qu'avec un tel thème, Shanghai II perd beaucoup de son charme.

Pour varier un peu l'atmosphère, il est possible de changer les images sur les dominos.

COMMENTAIRE

MARC

J'ai été complètement emballé par Shanghai II d'Activision. Enfin, on peut réfléchir un peu et passer un bon moment sur console sans avoir à tuer, piller, sauter et détruire (c'est les parents qui vont être contents !). Shanghai II est une version orientale des réussites de nos jeux de cartes. La présentation est claire, même si, parfois, il est difficile de reconnaître les dominos quand on choisit certains sets, par exemple les animaux ou les fleurs. Dans l'ensemble, on passe d'excellents moments. La détente est au rendez-vous, mais Shanghai II est aussi un bon moyen de faire travailler votre mémoire. Une acquisition tout indiquée pour les enfants comme pour les parents.

HAI II

LE MODE DRAGON'S EYE

Le Dragon's Eye est une variante intéressante qui permet à deux joueurs de s'affronter. Le principe du jeu reste le même : il faut assembler des paires de dominos identiques.

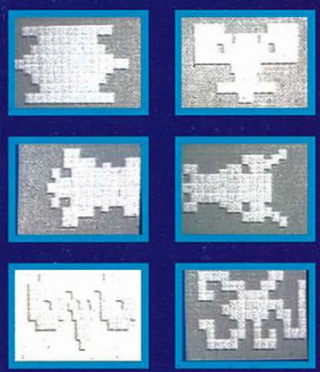
Si les idéogrammes chinois vous font horreur, ces têtes d'animaux seront peut-être plus à votre goût.

COMMENTAIRE

AXEL

Il n'est pas fréquent de voir ce type de jeu sur console. Pour cette raison, Shanghai II me paraît très intéressant. La musique asiatique qui accompagne le joueur nous change des morceaux heavy-metal de la plupart des jeux. Votre réflexion sera mise à rude épreuve, mais ce n'est pas nocif pour la santé, au contraire ! Bien que le principe de jeu soit vieux comme Hérode, il est nécessaire, voire indispensable, de se pencher quelque temps sur la doc. Malheureusement, la réalisation est loin d'être une réussite. Les motifs et la position des dominos sont le plus souvent illisibles. Le temps d'affichage des écrans est infernalement long. Le produit se rattrape par son grand nombre d'options et son mode Dragon's Eye. Un challenge à la mesure des plus forts.

Ce set de dominos basé sur le sport peut paraître déroutant au premier abord mais, au moins, il a l'avantage d'être clair.



Il est possible de choisir la disposition du tas de dominos en début de partie. Ces formes s'apparentent à des animaux ou à des créatures mythiques comme le dragon.

EDITEUR : ACTIVISION

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Une courte séquence animée en introduction. Une bonne présentation du plateau de jeu et des dominos.

GRAPHISMES 75%

Très variés, colorés. On a parfois du mal à reconnaître les sigles des dominos.

ANIMATION 40%

Elle est quasiment inexistante. Le déplacement du curseur est assez lent.

BANDE-SON 80%

Une musique différente suivant le set de dominos utilisé. Les mélodies, douces, ne vous taperont pas sur le système.

JOUABILITE 70%

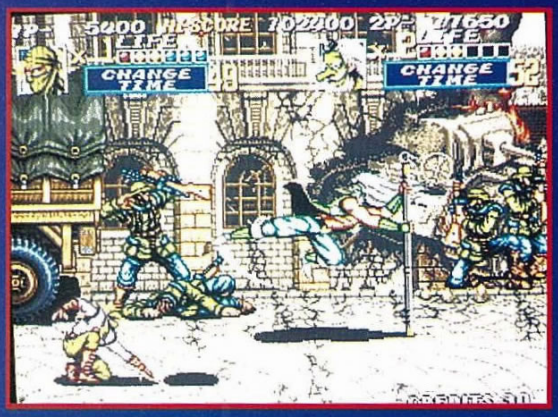
Le maniement au joypad est lent, mais la gestion des boutons est fonctionnelle.

DUREE DE VIE 90%

Si cette version de mah-jong vous passionne, cette cartouche vous durera une éternité.

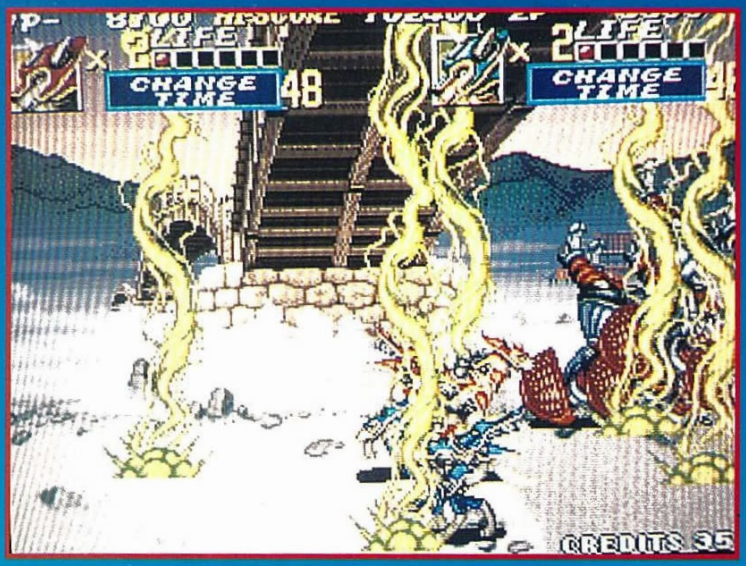
INTERET 85%

Les inconditionnels des jeux de réflexion vont être ravis.

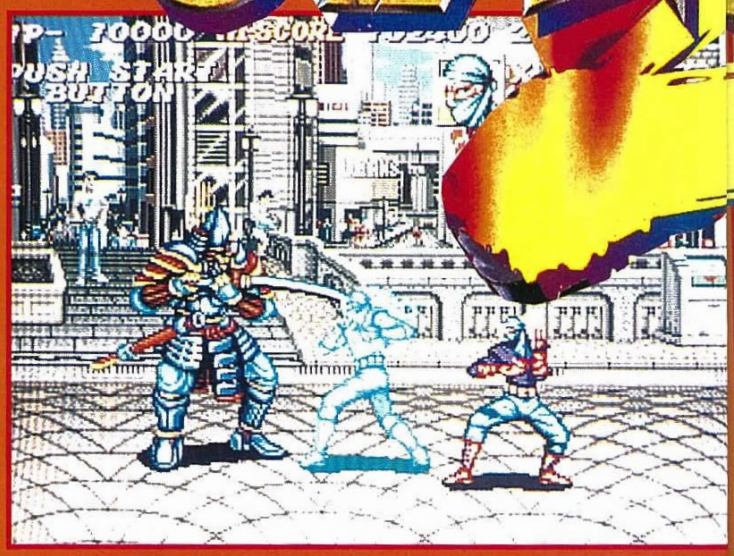


Transporté en pleine guerre civile, l'esprit du goblin tient tête seul face à une armée de fantassins, tandis que le ninja au premier plan prépare son pouvoir magique.

Sengoku 2 ressemble beaucoup au premier Sengoku (l'un des précurseurs de beat-them-all sur Neo Geo). C'est un jeu de baston à scrolling horizontal dans lequel vous dirigez deux solides gaillards spécialisés dans l'art de sauver le monde, comme tout héros de jeu vidéo digne de ce nom. Outre leurs talents de bretteurs, ils sont capables de concentrer leur énergie pour libérer des boules de feu destructrices. En cours de route, il leur est possible de récupérer des pastilles de force pour augmenter leurs pouvoirs. Comme dans Sengoku, vous pouvez faire appel à trois esprits frappeurs pour vous aider. Une fois l'esprit en possession de votre corps, vous vous tranformez carrément en un autre guerrier avec des pouvoirs différents. L'esprit du goblin vous métamorphose en combattant puissant mais lent, qui a le don de souffler comme un ouragan. Celui du chien vous change en bête féroce qui attaque en roulé-boulé ou fonce sur les adversaires comme une fusée. En se concentrant, la bête libère des chiots qui mordent l'ennemi le plus proche et l'empêchent de vous attaquer. Enfin, l'esprit du ninja vous dote d'un corps plus souple mais fragile. Cette faiblesse est compensée par une grande maîtrise de la magie. En récupérant des pastilles d'énergie, le ninja est capable de lancer des shurikens géants, de faire exploser le sol sous ses ennemis et d'envoyer son double porter une attaque sur un adversaire. Fait rare dans les jeux de baston, il est possible de parer les coups des adversaires. D'ailleurs, ces derniers ne s'en privent pas.



Voilà ce qui arrive quand vous trouvez une pastille d'énergie rouge! Elle permet de libérer la foudre sur tous les ennemis présents à l'écran.



VOS TROIS INCAR

COMMENTAIRE

WIEKLEN

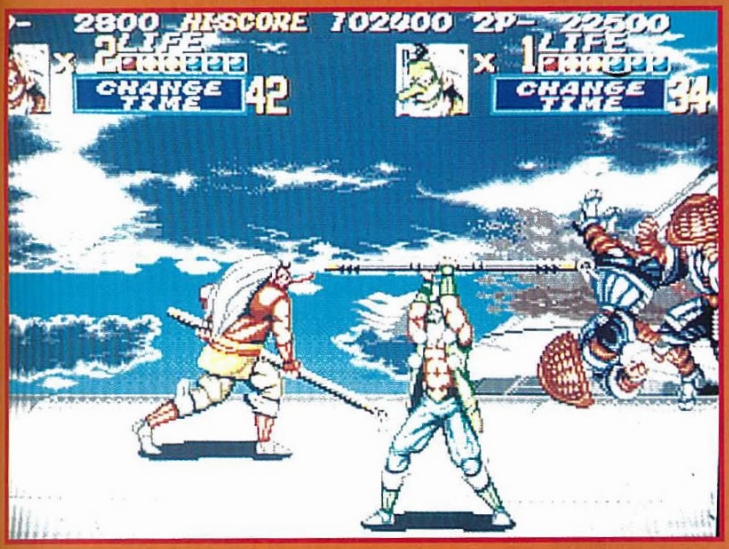
Sengoku 2 est grand, beau, varié. Il offre de très nombreuses possibilités de coups et de pouvoirs spéciaux, des monstres superbes et originaux et une belle palette de décors soignés. Et pourtant, je n'arrive pas à y accrocher. C'est peut-être dû à la confusion de l'écran lorsque des monstres attaquent de toute part. Ou au manque d'originalité du jeu lui-même, qui se révèle en fait une version — très — améliorée de Double Dragon. Peut-être la facilité avec laquelle j'ai progressé dans le jeu, alors que Marc perdait crédit sur crédit, m'a-t-elle lassé ? Je ne sais. Jeu sympa s'il en est, je lui préfère néanmoins cent fois Fatal Fury II.

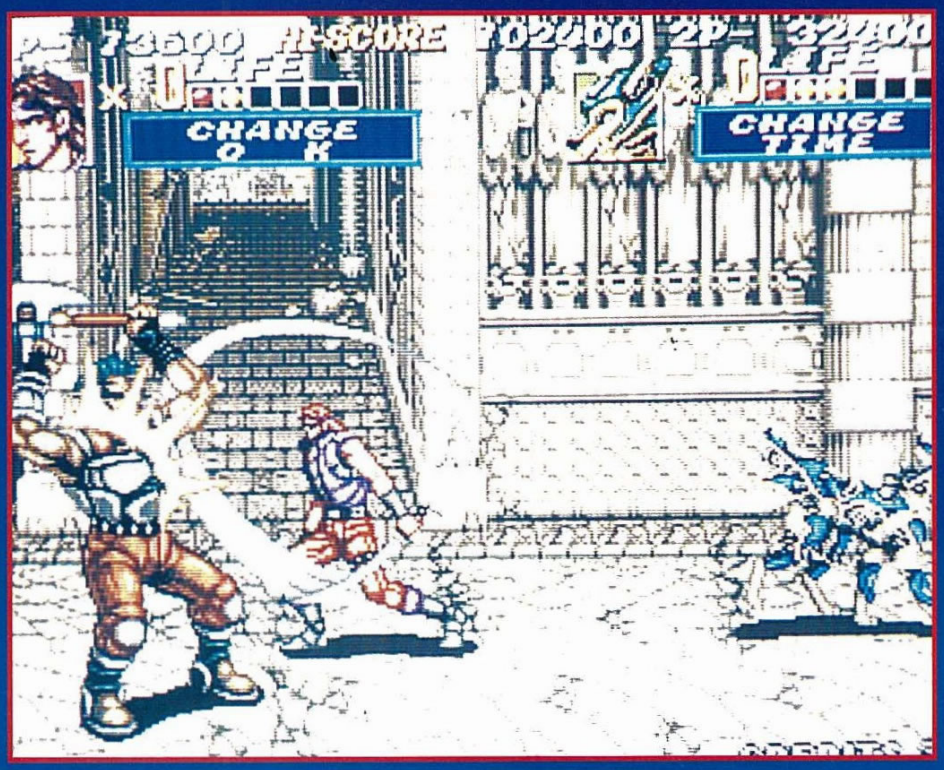
Duel sur le plan des esprits. Face à cette statue divine devenue vivante, il faudra jouer intelligemment, c'est-à-dire utiliser maintes fois la parade.

Ces géants sont vraiment coriaces. Dans de telles situations, il est important d'agir en équipe pour ne pas se retrouver encerclé de tous les côtés.

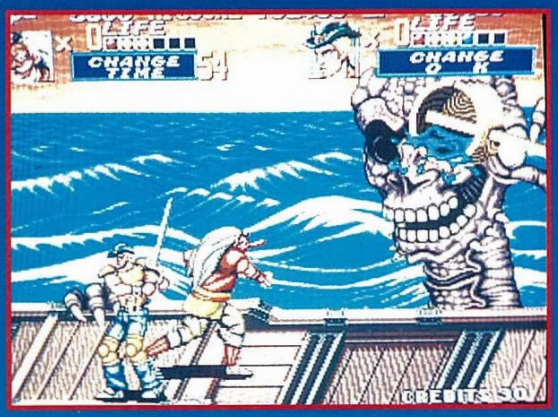
Certaines séquences intermédiaires proposent des courses endiablées à cheval. Nos deux héros n'hésiteront pas à couper la tête aux cavaliers qui leur font face.

ATIONS EN ACTION

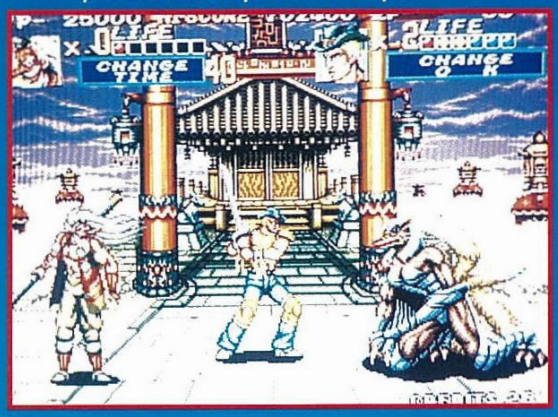




Un gros balèze tranché en deux donne-t-il deux demi-portions ou un cadavre sanguinolent ? Je pencherai pour la seconde solution.



Votre goblin vient d'envoyer son bâton contre cet énorme crâne ricanant. Ce boss ne semble pas très affecté par cette attaque.



Cette créature aux allures de renard n'apprécie pas la présence de nos héros dans le monde des esprits. Peu importe puisqu'elle va bientôt être découpée en rondelles.

COMMENTAIRE

MARC

Sengoku 2 est un bon petit jeu de baston, même si le premier du nom ne m'avait pas vraiment convaincu : il suffisait d'appuyer sur le bouton comme un dingue pour gagner. Basé sur un principe de jeu identique, sengoku 2 propose néanmoins une panoplie de coups plus variée : il est possible de parer, d'utiliser des combinaisons de boutons pour effectuer d'autres attaques, et les esprits que vous incarnez sont vraiment différents les uns des autres. Pourtant, cette cartouche Neo Geo est loin d'être parfaite. On pourrait par exemple se plaindre du manque de clarté de l'action, malgré tout très divertissante dans l'ensemble. Dans le genre, Ninja Commando reste toutefois un cran au-dessus.

EDITEUR : SNK
PRIX : H
DISPONIBILITE : AVRIL
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 80%
Comme toujours, une explication simple et claire des attaques en début de jeu.

GRAPHISMES 90%
Les personnages sont grands, les décors superbes.

ANIMATION 90%
Nickel ! Comme dans Sengoku, les monstres disparaissent en rétrécissant d'une manière impressionnante.

BANDE-SON 85%
Excepté la mélopée des moines bouddhistes en fond sonore, les bruitages et les musiques sont de facture classique.

JOUABILITE 80%
Le contrôle des personnages est excellent mais l'action est trop confuse.

DUREE DE VIE 80%
Sengoku 2 vous gardera scotché à votre siège longtemps.

INTERET 83%
Sengoku 2 n'est pas le meilleur du genre sur Neo Geo mais sa diversité le place parmi les premiers.

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

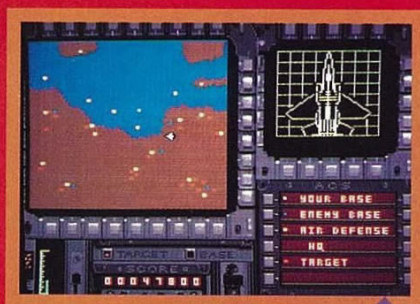
NOM :.....PRENOM :.....
ADRESSE :.....
CODE POSTAL :..... VILLE :.....
TEE-SHIRT ;Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : .....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....Logo de couleur mauve ou vert :.....
Signature des parents :

COMMENTAIRE

AXEL

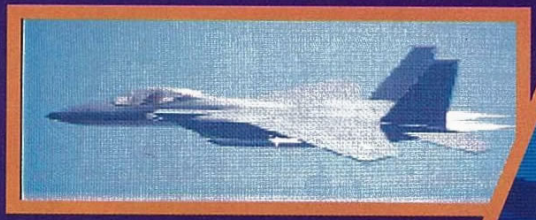
F15 est un monument sur micro, et, après la NES et la Game Boy, les possesseurs de Super NES vont pouvoir jouer à la gué-guerre aux commandes du chasseur américain. Les vues aériennes et le pilonnage des cibles terriennes sont impressionnants. Les explosions en plein vol des MIG 21 en mettent plein la vue. Mais tous ces effets visuels ne suffisent pas à occulter la monotonie du jeu. En effet, les missions se ressemblent étrangement. Attaque aérienne suivie d'attaque au sol, c'est un peu lassant. Comme le dit très justement Homer, F15 s'apparente davantage à un jeu d'arcade qu'à une véritable simulation de vol. C'est beau, c'est bien fait, mais on reste sur sa faim.

> > > > > > > > LE DEROULEMENT

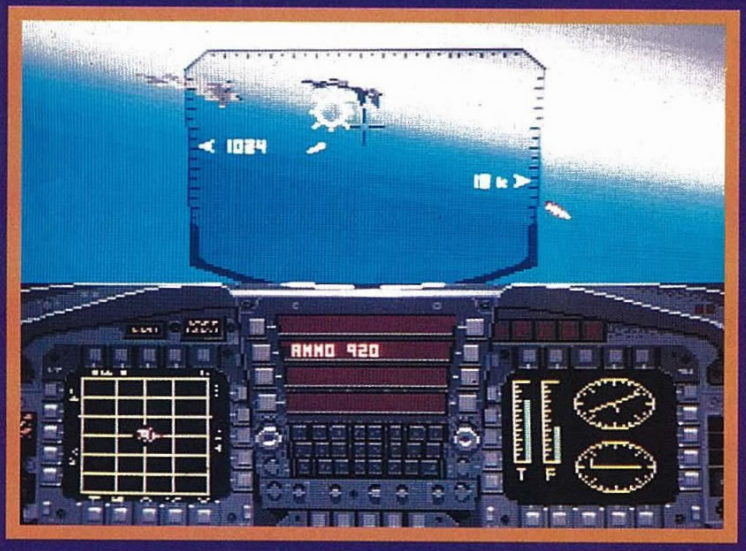


L'ordinateur vous montre sur la carte l'emplacement des cibles qui constituent l'objectif de votre mission.

Vous avez réussi à échapper aux missiles à tête chercheuse, mais deux appareils menaçants s'approchent derrière vous...



Le jeu commence par une superbe séquence animée qui laisse rêveur!



Strike Eagle ne contient pas de séquence en véritable 3D... Les appareils ennemis sont constitués de simples sprites, comme dans le premier Afterburner venu.

SUPER STRIKE EAGLE

Si l'on en croit le manuel de Super Strike Eagle, la mission que vous ont confiée les Nations unies est d'instaurer la paix (à coups de missile et de mitrailleuse ?) dans des régions dominées par des tyrans moustachus hystériques et franchement basanés (bonjour l'idéologie !). La "pacification" de chaque pays comprend une poignée de raids (certains ont lieu de nuit) au cours desquels vous devrez anéantir un certain nombre de cibles stratégiques (centrales nucléaires, radars, dépôts de munitions, Q-.G. ennemi, etc.). La mission ne prend fin qu'une fois tous les objectifs stratégiques désignés au cours du briefing détruits, mais rien ne vous empêche d'aller bombarder au passage n'importe quel objectif présent sur la carte (les héros du film "Hot Shot" prenaient pour cibles des objectifs secondaires hautement stratégiques comme une école de mimes ou une usine d'accordéons !). Bien entendu, vos ennemis ne se laisseront pas faire et vous devrez zigzaguer entre les tirs des batteries de DCA, semer de redoutables missiles à tête chercheuse (votre avion dispose heureusement de leurres), et vous livrer à de palpitants duels aériens contre des appareils souvent supérieurs en nombre. Si les choses tournent mal, n'hésitez pas à vous enfuir afin de retourner à votre porte-avions pour faire réparer les dégâts subis et reprendre du fuel (n'oubliez pas de demander vos points pour gagner un pin's Esso ou un service à café !).

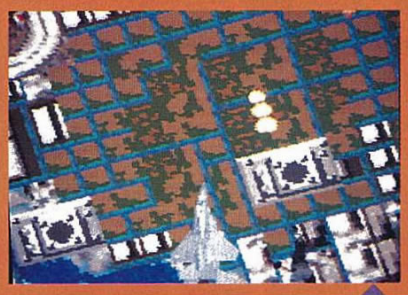
BIENVENUE SUR LE CLEMENCEAU!

Le décollage depuis le porte-avions ne devrait pas poser de problème... Poussez les moteurs à fond, tirez sur le manche, et profitez de cette vue sur la mer!

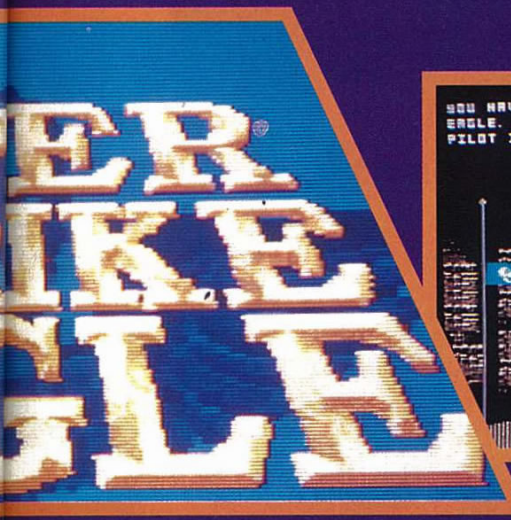
Pour ce qui est de l'atterrissage, c'est un peu plus délicat. Il est pourtant indispensable de revenir régulièrement faire le plein de fuel ou réparer votre avion.

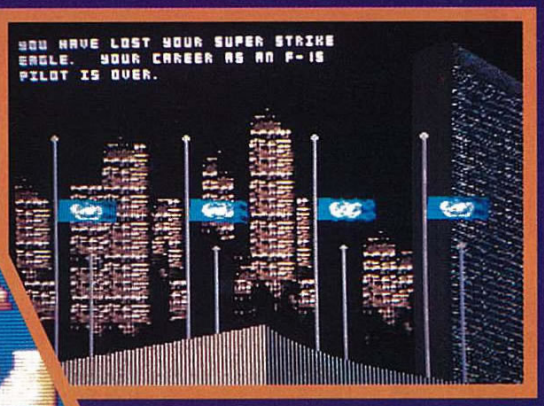
T D'UNE MISSION< < < < < < < < <

Dès que les avions ennemis sont à portée de tir, vous passez automatiquement au combat aérien. Et hop! un de moins!

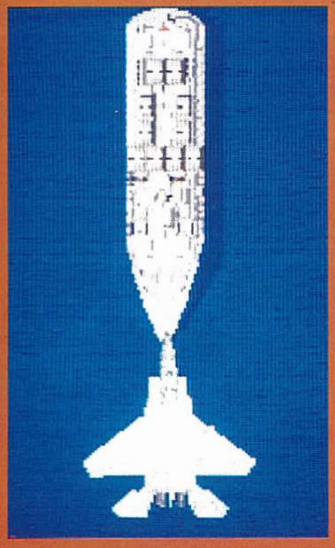


La flèche rouge de la carte vous guidera vers les objectifs... Démolissez les batteries et bombardez les installations au sol.





Lorsque vous échouez au cours d'une mission, les Nations unies mettent leurs drapeaux en berne... Touchante attention!



Attaque en piqué sur un croiseur ennemi! Le malheureux ne fait pas partie des objectifs de la mission, mais ça défoule!

COMMENTAIRE

HOMER

On est loin des simulateurs de vol sur micro, mais ce n'est déjà pas si mal... Pour les séquences de vol, il faudra vous contenter d'une ligne d'horizon et d'un sol sans contours, mais les séquences de bombardements au ras du sol sont très spectaculaires et bénéficient de décors bien plus détaillés que n'importe quel simulateur micro. Les cartes sont parfois immenses et les décors sont variés en conséquence. En revanche, les missions s'avèrent un peu trop répétitives et la simplicité des commandes et de l'action situe plus le jeu dans le domaine de l'arcade que dans celui de la simulation. A mon avis, malgré ses qualités, Strike Eagle risque de décevoir les fanas de simulation. Quant aux amateurs d'arcade, ils lui préféreront sans doute Desert Strike.

EDITEUR : MICROPROSE

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**82%**
Une superbe séquence animée ouvre le soft... Dommage que les graphismes ne soient pas de ce niveau!	
GRAPHISMES	**76%**
Ils sont plus ou moins réussis selon les séquences, les meilleurs étant réservés aux attaques au sol.	
ANIMATION	**80%**
Grâce aux effets de zoom, les attaques au sol sont très impressionnantes... Le reste est plus classique.	
BANDE-SON	**84%**
Les bruitages sont réalistes, et l'action est agrémentée de superbes voix digitalisées.	
JOUABILITE	**83%**
Les commandes de votre F15 sont simplifiées, accentuant le côté arcade du jeu.	
DUREE DE VIE	**73%**
Les missions qui vous sont confiées sont de difficulté croissante, mais répétitives.	

INTERET 80%

Trop orienté arcade, Strike Eagle décevra les amateurs de simulation mais offrira de bons moments à ceux de destruction!

REVIEW

Mon nom est Bond... Jean Bond, de Bayonne, charcutier-volailler, et je suis ici pour vous parler d'un de mes homonymes, un dénommé James Bond qui, par ses activités, fait du tort à mon commerce... En effet, je n'ai rien à voir avec cet individu qui passe son temps à flinguer des truands à coups de revolver et à délivrer de superbes gonzesses (moi, je dois me contenter d'assommer des gorets et d'emballer des boudins). Je tiens également à signaler à ma clientèle que je ne suis pour rien dans les activités terroristes de cet énergumène qui prend un malin plaisir à amorcer des bombes dans le repaire de ses ennemis avant de s'enfuir comme un lâche! Je suis un honnête commerçant, et ce n'est pas moi qui irais me suspendre à une liane, grimper à un arbre, traverser des grottes pleines de lave en fusion, nager dans une eau infestée de requins, faire sauter une navette spatiale ou affronter un type de deux mètres avec une mâchoire comme une benne de pelleteuse... même en échange d'une collection de pin's de TF1!

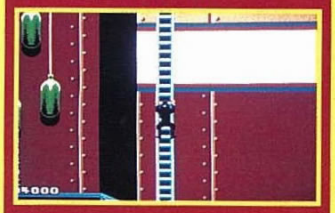
Et même si je le voulais, mon physique (1,20 m, 143 kg) ne me permettrait pas d'imiter les exploits acrobatiques de cet imposteur qui bondit comme un cabri et qui est capable de rester suspendu à une branche pendant des heures comme un vulgaire saucisson! Na! Voilà, je rends maintenant la parole à Homer, que je tenais jusqu'ici sous la menace de mon arme (une saucisse de Toulouse) afin de transmettre mon communiqué. Merci de m'avoir écouté.

Gentleman Cascadeur

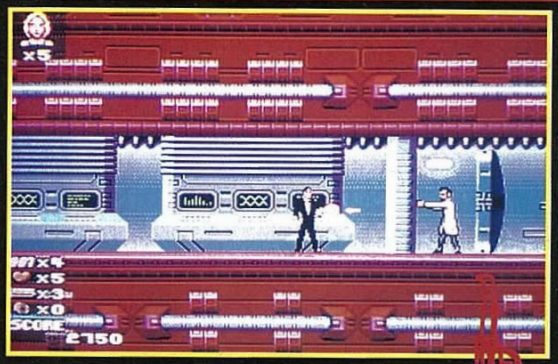
Un James Bond sans cascades, c'est comme un Consoles+ sans Banana San. Démonstration.

Seul James est capable d'effectuer de telles acrobaties sans froisser son smoking!

James n'hésite pas à se jeter à l'eau...



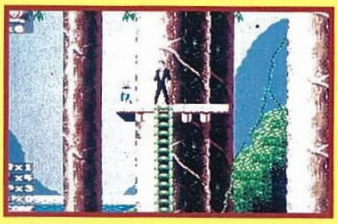
Pour descendre plus vite une échelle, appuyez sur le bouton et James se laissera glisser!

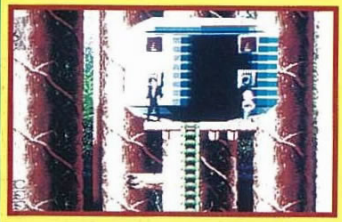


Des scientifiques en blouse blanche vous attaquent!

TACTIQUE DE BASE

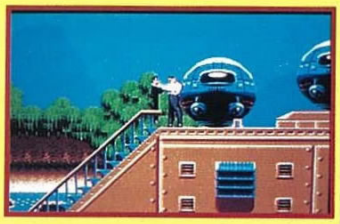
Elle consistera à délivrer de superbes créatures, telles que celle-ci.





Une fois que vous aurez libéré toutes les girls du niveau, il ne vous restera plus qu'à trouver une bombe (pas sexuelle, celle-là), à l'amorcer... et à vous tirer avant que ça pète!

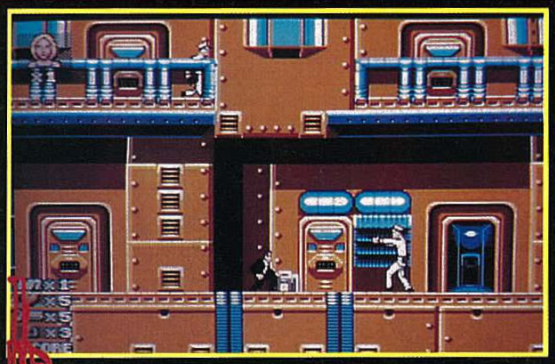
Pour finir, James devra faire face à un de ses vieux ennemis... Ici, Jaw, le géant à la mâchoire d'acier!



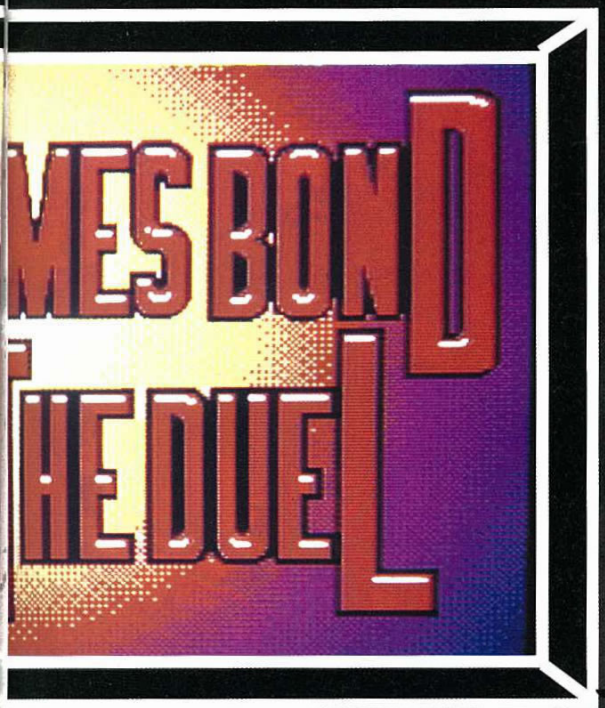
Cette centrale nucléaire souterraine a été bâtie sous un volcan... Attention à la lave!

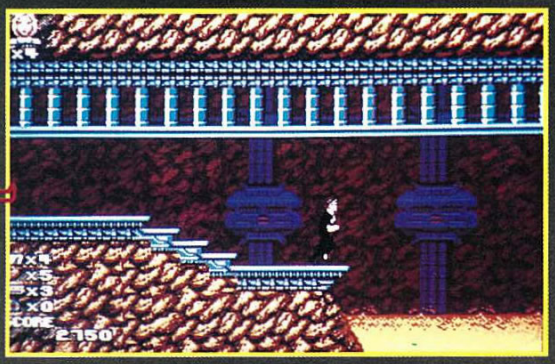
Comme dans la réalité, sauter dans un escalier, c'est risqué... Les mouvements de James sont assez réalistes, ce qui nous change agréablement des délires acrobatiques façon tortues Ninja et compagnie.

En bon agent secret, vous apprendrez à vous cacher dans l'encoignure des portes pour prendre l'ennemi par surprise.



Vous trouverez des grenades et d'autres petites choses fort utiles dans les valises.





COMMENTAIRE

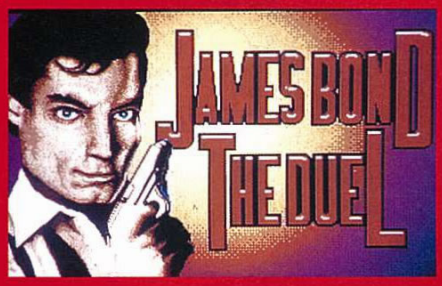
HOMER

Ça y est, il est parti, là ? Ouf ! Sans Wieklen avec sa hache et, surtout, Ze Killer avec sa tronçonneuse-batteuse, j'ai cru qu'on n'en viendrait jamais à bout ! Bon, je vais enfin pouvoir vous parler du soft qui, finalement, est plutôt sympa... Les décors des différents niveaux sont variés et la musique donne vraiment la pêche ! Le personnage est bien animé (notamment lorsqu'il recharge son arme) et ses mouvements sont assez réalistes (pas question de faire des bonds de quinze mètres ou de sauter de trois étages !). L'action est un peu répétitive, mais les niveaux sont vastes et le mélange de plates-formes et de castagne est bien dosé... Résultat, on passe un vraiment bon moment (malheureusement un peu trop court) !

COMMENTAIRE

AXEL

Homer, le père du calembour facile et de la blague de fin de banquet, vient encore de nous (James) Pondre un papier savoureusement gratiné. Il faut dire que le personnage s'y prête volontiers. Une sorte de playboy en costard, toujours propre sur lui, et qui n'a qu'une passion : défendre la veuve et l'orphelin. C'est déprimant ! Un personnage de cette trempe, c'est juste bon pour les films ou, à la rigueur, les jeux vidéo. On le voit à l'écran courir, sauter, flinguer tout ce qui pourrait lui barrer la route. C'est un peu simpliste et l'action aura du mal à captiver le joueur moyen. Les contrôles sont hésitants, les décors assez propres mais pas renversants, la durée de vie trop courte... Homer a passé un (James) Bond moment. Moi, j'ai commencé à bâiller au bout de quelques Bonds...



EDITEUR : DOMARK
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 73%

La musique du film et la tronche de Timothy Dalton vous mettent dans l'ambiance !

GRAPHISMES 84%

Détaillés et pleins de couleurs, les graphismes sont assez réussis...

ANIMATION 83%

James déambule avec grâce et élégance, accompagné d'un scrolling d'une fluidité irréprochable.

BANDE-SON 87%

Les musiques sont tout à fait dans l'esprit de la série des James Bond.

JOUABILITE 70%

Les commandes manquent parfois de précision.

DUREE DE VIE 69%

On s'amuse vraiment, mais les cinq niveaux du jeu ne résisteront pas longtemps aux habitués du genre.

INTERET 78%

Original et varié, ce bon petit mélange de plates-formes et de castagne vous fera passer un bon moment.

PC REVIEW

LA REVOLUTION

TOUS LES COMPATIBLES PC

A CHACUN

TCPLUS

MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, SEGA MASTER SYSTEM,

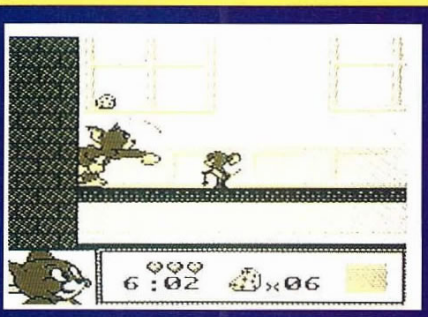
TILT

L'EVOLUTION PC, ATARI, AMIGA, MACINTOSH, CD-ROM, CDI, CDTV, FALCON...

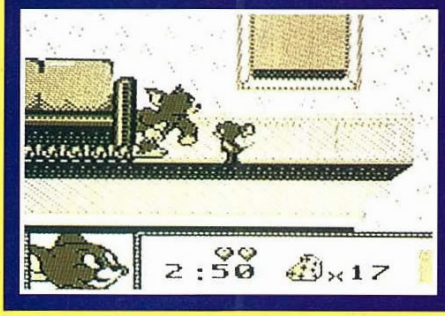
L'EXPLOSION NINTENDO NES, PC ENGINE, GAME BOY, GAME GEAR, LYNX, MEGA CD, NEO GEO...

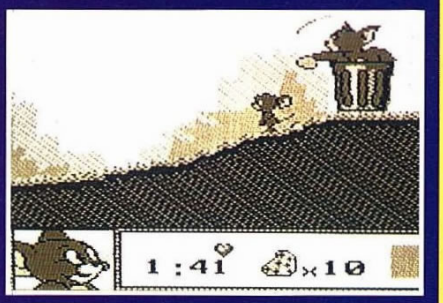
TO
&
JE

Un chat ne sachant pas chasser



Ah, c'est pas possible, il est partout, il me suit, il est éééénorme... Paf!... Tom ne pourra vous atteindre qu'avec sa patte. Même s'il surgit de sa cachette et vous surprend, son handicap vous sauve : il fait du surplace !





On les a vus d'abord sur Sega Master System, sur Nintendo Entertainment System, et les voici maintenant, nos deux compères, sur votre portable préférée : la Game Boy. En ce moment, les programmeurs s'en donnent à cœur joie avec les héros de dessin animé. Les Tiny Toon, Mickey, les héros des Looney Tunes, ils sont tous là. Et c'est au tour de Tom et Jerry. Vous devez jouer au chat et à la souris : original, non ? Vous incarnez la souris. Il faut savoir que Jerry s'est assoupi l'espace d'un instant. Tuffy, le petit souriceau qui était en sa compagnie, en a profité pour s'enfuir, ou plutôt pour faire une petite balade. Le problème, c'est que Tom et Jerry vivent dans une grande, une immense propriété, et ce qui devait arriver arriva. Le souriceau se retrouva perdu et appela au secours de toute la force de ses petits poumons : "à l'aide ! à l'aide ! je suis perdu, venez m'aider, j'ai peur !" Vous devez d'abord retrouver Tuffy. C'est très important car, évidemment, Tom, le terrible chat de service, a lui aussi entendu le message de détresse et s'est immédiatement mis en chasse, salivant à l'avance en songeant au succulent repas qui l'attend.

COMMENTAIRE

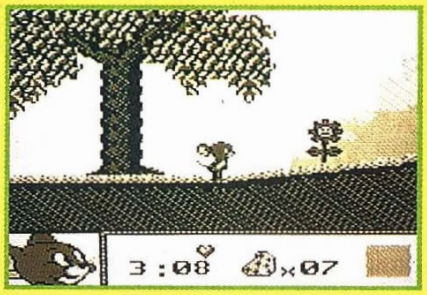
SAM

Nous avons affaire ici à une très bonne conversion. La variété des niveaux, l'animation de Jerry et les musiques du dessin animé nous accrochent nécessairement. Je l'ai trouvé vraiment sympa, attrayant et distrayant ; j'y joue d'ailleurs très souvent dans le métro, le matin, en allant à Consoles +. Pour nous éviter de recommencer à chaque fois le jeu au début, un système de mots de passe a été inséré tous les trois niveaux. Une excellente idée. J'ai pourtant relevé deux petits défauts : la plupart des pièges du jeu sont inévitables et Jerry "glisse" lorsqu'il effectue un "saut rapide". Cela dit, c'est un très bon jeu de plates-formes qui vaut le détour.

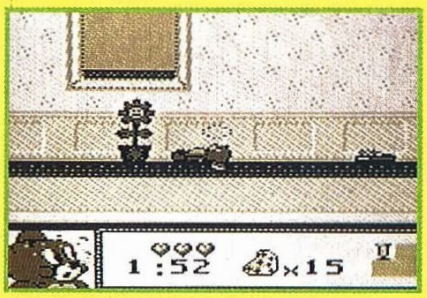
The

Une fleur aux dents longues...

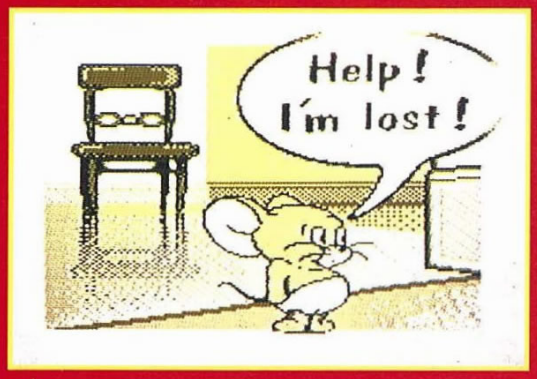
Méfiez-vous de la fleur qui dort, elle est carnivore.



Dans le deuxième niveau, vous allez croiser, au cours de la quête, une fleur un peu trop vivante.



Tiens, surprise ! La revoilà mais, cette fois-ci, dans le cinquième niveau, et elle ne vous a pas loupé !



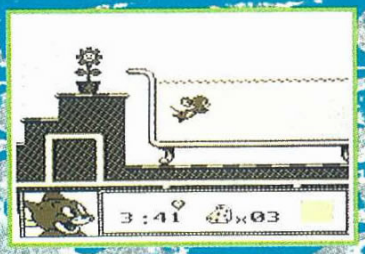
Regardez-moi ces beaux écrans : ils vous présen

TIP !

On va être cool, on ne vous lâche pas comme ça dans la nature. Voici les deux premiers codes. Ils vous permettront de gambader dans les niveaux de 1 à 7.

- 1ER code: CŒUR, GRUYERE, COUPE, MONTRE
- 2E code: RIEN, MONTRE, COUPE, CŒUR

Bonne chance.



Un petit brin de toilette dans la baignoire.

EDITEUR : HI TECH
PRIX : C
DISPONIBILITE : AVRIL
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
PASSWORD : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
MANIABILITE : BONNE

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

AXEL

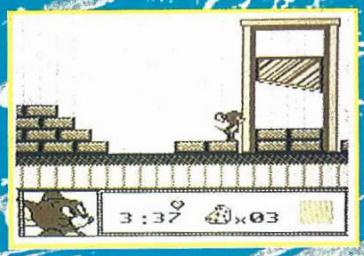
C'est un jeu de plates-formes qui met en présence deux des plus célèbres personnages de cartoons. Il a su garder l'esprit des dessins animés, à savoir: humour, action, vitesse... Le contrôle de la souris est agréable, bien qu'il faille parfois s'y reprendre à deux fois pour rebondir dans le fauteuil. Agile comme un chimpanzé, Jerry se sort de toutes les situations, même les plus périlleuses. Le gros Tom a beau se planquer derrière un meuble, il aura bien du mal à poser ses sales griffes sur la bondissante souris. Le jeu n'est pas d'une grande difficulté, ce qui permet à toute la famille de jouer au chat et à la souris sur la Game Boy. Un bon petit jeu de plates-formes qui vous fera passer d'excellents moments.

PRESENTATION	**80%**
Pas de démo du jeu mais quatre écrans qui présentent brièvement l'histoire.	
GRAPHISMES	**84%**
Très variés. Dans chacun des niveaux, vous trouverez des décors différents.	
ANIMATION	**83%**
Nette et sans bavure. Jerry est vraiment "trognon" quand il se met à courir.	
BANDE-SON	**70%**
Des musiques dans l'esprit cartoon. C'est tout de même un petit peu insuffisant en ce qui concerne les bruitages.	
JOUABILITE	**86%**
Presque irréprochable, mais l'on constate une légère inertie, plutôt désagréable, lorsque Jerry saute en pleine course.	
DUREE DE VIE	**82%**
C'est long, c'est très bon. Vous disposez même d'un système de mots de passe.	
INTERET	**87%**

Un très bon jeu de plates-formes, un peu différent des autres. Le niveau de difficulté va croissant.

story

tent agréablement et brièvement l'histoire du jeu.



Ah chat ira, chat ira, chat ira...

EVANDER HOLYFIELD BOXING

L'ENTRAINEMENT D'UN CHAMPION

Lors des entraînements, vous pouvez choisir d'effectuer deux ou trois exercices parmi les neuf proposés. La natation, par exemple, améliorera un peu votre puissance et beaucoup votre capacité de récupération. La course à pied améliore l'endurance et la récupération, etc.

Vos quatorze adversaires ont tous des visages différents et possèdent leurs propres caractéristiques.

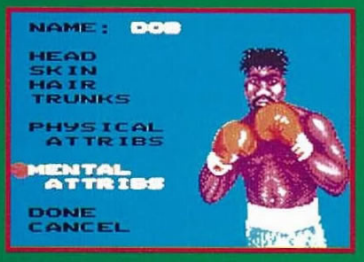
Avant de grimper sur le ring, vous créez votre boxeur en choisissant un nom et des caractéristiques physiques et mentales. A vous de décider s'il sera droitier ou gaucher, quels seront ses coups favoris, et s'il se comportera comme un véritable "danseur" ou comme une brute épaisse! Il est même possible de modifier son visage, la couleur de son short, de ses cheveux ou, carrément, de sa peau. Plus classiquement, vous pourrez répartir ses compétences entre quatre caractéristiques: puissance, rapidité, récupération, endurance. Que ce soit en Exhibition ou en Tournoi, vous aurez le loisir d'affronter une des quatorze brutes épaisses contrôlées par l'ordinateur, ou même de cogner sur un de vos meilleurs copains (grâce à un câble Link), voire vous contenter de regarder des joueurs dirigés par l'ordinateur se démolir consciencieusement la poire à grands coups de "swing". Les combats sont présentés en vue subjective, vos poings au premier plan, ou en vue inversée mais, dans ce cas, la précision des coups est bien moindre. Toutes les frappes classiques (crochet, uppercut, etc.) sont bien sûr disponibles, et vous vous déplacez sur le ring de droite à gauche et d'avant en arrière, ce qui permet aux plus adroits d'esquiver les coups. Si vous remportez le combat, vous pourrez faire suer votre champion à l'entraînement pour améliorer ses performances et vous obtiendrez un mot de passe qui vous permettra de sauvegarder votre petit "poulain".

TIP !

Lorsque vous êtes mis K.O., profitez-en pour récupérer... Appuyez le plus vite possible sur les boutons pour regagner de l'énergie et attendez le dernier moment pour appuyer sur Start et vous relever.

S'il n'y a pas eu de K.O., l'arbitre désigne le vainqueur aux points à la fin du match.

L'image tremble lorsque vous recevez un coup!



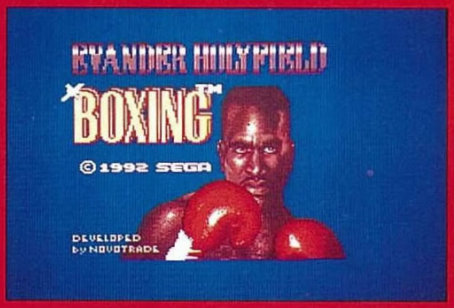
Il est possible de créer votre boxeur: visage, couleur des cheveux ou de la peau, coups préférés...

Le jeu vous montre exactement ce que voit un boxeur au tapis!

COMMENTAIRE

HOMER

Après le pitoyable George Foreman's K.O. Boxing, Sega nous offre enfin une simulation de boxe digne de ce nom... Evander Holyfield Boxing a tout ce qu'il faut, là où il faut: une présentation attrayante, une foule d'options, un système de progression du personnage bien étudié et, surtout, la possibilité d'affronter un adversaire humain par l'intermédiaire d'un câble Link! Seul petit défaut, les coups manquent parfois un peu de précision, en partie à cause de la vue subjective qui fait tout le charme du soft. Bref, s'il vous faut choisir entre les deux jeux de boxe proposés sur la Game Gear, vous n'aurez pas à hésiter longtemps... George Foreman part K.O. d'avance!



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	**86%**
Le jeu propose une foule d'options!	
GRAPHISMES	**87%**
Les boxeurs sont superbes!	
ANIMATION	**75%**
Tout à fait correcte.	
BANDE-SON	**67%**
Les bruitages manquent de réalisme.	
JOUABILITE	**68%**
Trois modes de contrôle, au choix.	
DUREE DE VIE	**86%**
Contre un adversaire humain, on ne s'en lasse pas!	
INTERET	**83%**
Un excellent jeu... si vous aimez la boxe.	

1-2 JOUEURS

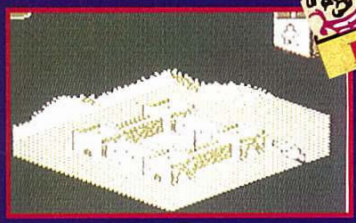
CARTOUCHE

POPULOUS

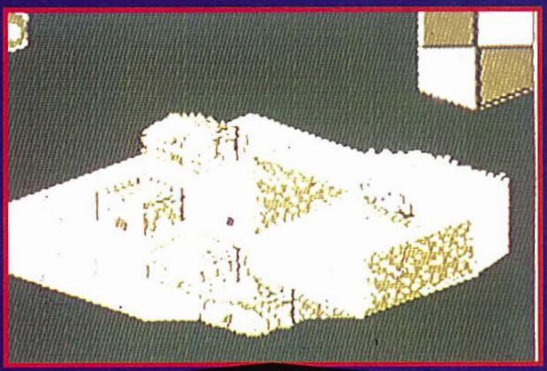
La carte générale vous permet de surveiller l'évolution de l'ennemi et de vous déplacer rapidement d'un point à l'autre de votre monde.

Contrairement aux autres versions, l'écran d'options a été mis à part, ce qui s'avère finalement assez pratique.

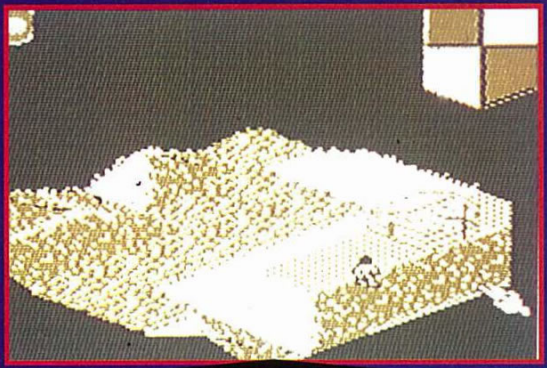
MEGA HIT



Si vous leur ménagez assez d'espaces plats, vos petits protégés construiront rapidement un superbe château.



Vos ennemis commencent à bâtir et à se reproduire!



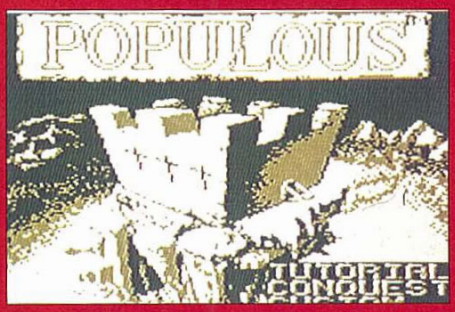
Evitez de construire un village au bord de la mer!

COMMENTAIRE

HOMER

Quelle que soit la machine, Populous reste toujours aussi fascinant... Comme dans Lemmings, vous n'intervenez que par l'intermédiaire de vos petits protégés. Vous les incitez à agir et vous observez leurs réactions. C'est ce procédé qui donne l'impression que les personnages sont vraiment vivants, ce qui fait tout le charme du jeu! A mille années lumière des sempiternels shoot'em up et jeux de plates-formes vus et revus, Populous est vraiment un jeu original. Sur consoles, les jeux de réflexion ne sont pas si nombreux et il serait vraiment dommage de passer à côté d'un tel chef-d'œuvre!

Avec Tetris et Lemmings, Populous fait partie de ces quelques jeux tellement exceptionnels qu'on les retrouve pratiquement sur toutes les consoles et tous les micros. Le voilà qui déboule aujourd'hui sur la plus petite et la plus abordable de nos machines à jouer! Bien entendu, la présentation a quelque peu changé mais le principe du jeu reste le même: vous incarnez un dieu tout-puissant (ou presque!) qui devra veiller au bonheur et à la croissance de son peuple. Pour commencer, vous devrez aplanir le terrain en faisant disparaître des montagnes ou en créant des collines. Ainsi, vos petits protégés pourront trouver de vastes terrains sur lesquels ils bâtiront leurs premières huttes qui, peu à peu, se transformeront en villages, puis en châteaux forts. Avec le temps, vos pouvoirs s'étendront et vous pourrez commander aux éléments: déchaîner des tempêtes, des raz de marée, des éruptions volcaniques... Ces pouvoirs destructeurs vous seront d'autant plus utiles qu'il vous faut lutter contre un autre dieu, maléfique celui-là. Ce dernier dispose à peu près des mêmes pouvoirs que vous et tente également de conquérir le monde. La guerre risque donc d'être longue... Heureusement, un système de codes permet d'abandonner une partie pour la reprendre un peu plus tard (ça devrait vous permettre de vous arrêter au bout de trois jours pour vider le frigo!).



IMAGINEER/LUDIGAME PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 85%
Le manuel en français explique bien le jeu.

GRAPHISME 83%
Les graphismes sont détaillés mais restent très lisibles.

ANIMATION 80%
Malgré sa taille, ce petit monde grouille de vie!

BANDE-SON 82%
La musique colle à l'ambiance du jeu.

JOUABILITE 80%
Le maniement reste simple.

DUREE DE VIE 90%
Chaque partie est différente de la précédente.

INTERET 93%
Un grand classique indémodable!

1 JOUEURS

CARTOUCHE

REVIEW

Voici réunis pour de nouvelles aventures Mick et Mack, les deux enfants élevés à la sauce McDo. Gladiateurs des temps modernes, ils vont se jeter dans l'aventure les yeux fermés et le pistolet au poing. Pas besoin de port d'arme pour l'utiliser: une projection de moutarde en guise de balles et l'affaire est entendue. Les bestioles qui grouillent dans les quatre mondes (soit douze niveaux) sont allergiques à ce liquide et explosent au moindre tir. McDo et sa nourriture fast-food sont omniprésents. Les petits "M", symboles de la société, sont les nombreux bonus que les héros doivent récolter. Un minimum de ces lettres leur permet de passer au niveau suivant et, superbe récompense, si le nombre des bonus dépasse un certain niveau, ils auront droit au Stage Bonus.

Le monde des glaces est le dernier monde à explorer. Le héros glisse légèrement sur la glace, ce qui rend ses déplacements plus hésitants.

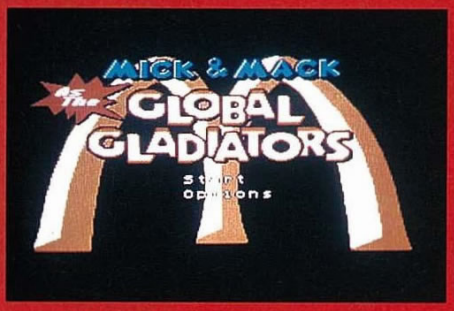
La flèche permet de reprendre la partie à cet endroit. Il en existe beaucoup, la progression dans le jeu est plus facile.

Des ressorts pour atteindre des plates-formes invisibles ou, mieux encore, pour être sûr de détruire la machine tout en évitant ses tirs.

MICK & MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS

C'est bon pour le niveau suivant...

Le Stage Bonus. Il faut remettre dans les bons fûts les objets à recycler qui tombent du ciel. Waechter apprécierait!



VIRGIN/SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 75%
Le strict minimum.

GRAPHISMES 73%
Certains monstres se confondent avec le décor.

ANIMATION 90%
Superbe! Ça bouge dans tous les sens.

BANDE-SON 86%
Bande sonore qui swingue. Bruitages délirants.

JOUABILITE 82%
Parfois difficile de contrôler le personnage.

DUREE DE VIE 89%
Les mondes sont assez vastes pour que l'on y revienne.

INTERET 90%
Indispensable sur toutes consoles.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

AXEL

En l'espace de quelques semaines, Virgin et Sega auront mis sur le marché les trois versions de ce superbe jeu de plates-formes. Sur Master System, le contrôle des personnages est légèrement plus délicat. Au moindre contact avec un ennemi, ils reculent de plusieurs pas, et leurs sauts sur les plus petites plates-formes s'effectuent au millimètre. Il faut un certain temps avant de maîtriser parfaitement les mouvements des héros. Pour le reste, on ne peut qu'être séduit par la très bonne réalisation technique du produit, que ce soit dans le domaine sonore ou celui de l'animation. L'action ne faiblit jamais et, bien que le jeu soit dépourvu de mot de passe comme de Continue, on ne s'en lasse pas.

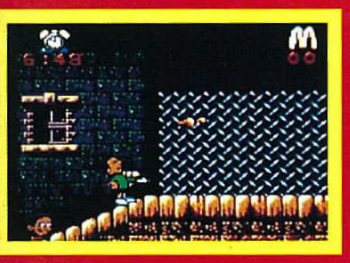
Les fameuses plates-formes invisibles. Le véritable challenge est de les dénicher toutes. Des surprises comme des vies supplémentaires, des cœurs ou des "M" attendent les plus téméraires.

MICK et MACK GLOBAL GLADIATOR

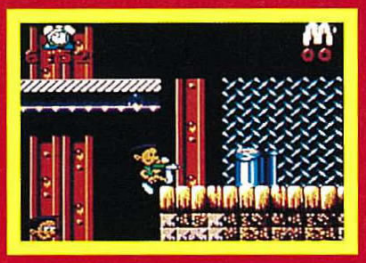
TIP !

Certaines plates-formes sont invisibles, mais on peut en général les repérer grâce aux bonus qui sont placés au-dessus.

Moi, quand je vais dans un fast-food pour déguster un triple-double-cheese-bacon-royal-chicken-fish-burger sauce barbecue (blurps!), je fais la queue une demi-heure avant de pouvoir grignoter mon Big dégoulinant, debout entre deux employés de bureau (ça se tasse comme ça chez McDonald's!). Pas Mick et Mack. Eux, ils sont tranquillement installés à une table sans chewing-gum collé dessous, feuilletant nonchalamment une BD sympa, quand, soudain, surgit le clown maison qui les expédie illico dans un monde d'aventures autrement plus excitant que le parking du centre commercial! Capables d'effectuer des accélérations à faire rougir Sonic, armés de pistolets à la mayonnaise, nos héros vont alors affronter des monstres aussi gluants que rigolos à travers quatre mondes (Slime World, Toxi Town, Rain Forest et Arctique), composés chacun de trois niveaux immenses. Plusieurs chemins mènent à la sortie, avec, chaque fois, de nouvelles astuces (bonus cachés de temps, de vie ou d'énergie, raccourcis, plates-formes invisibles, puits-trampolines, etc.). Pour passer d'un niveau à l'autre, il est indispensable de ramasser un certain nombre de sigles McDonald's... En en récoltant un peu plus, vous accéderez à un mini-jeu comme, par exemple, ranger des détritus recyclables dans des poubelles!



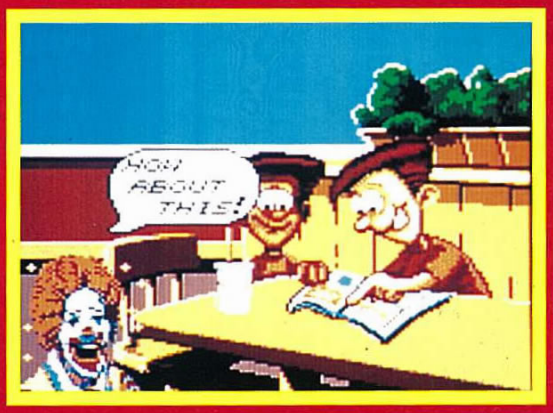
Les pistolets à mayonnaise de nos héros peuvent tirer vers le bas, tout droit, ou "en cloche".



Forêt amazonienne, ville polluée, recyclage des déchets... McDonald's nous la joue écolo!

Mick n'a peur de rien et s'attaque au niveau Arctique vêtu d'un simple tee-shirt!

Vous pourrez choisir d'incarner Mick ou Mack, ce qui ne sert strictement à rien puisque, à part leur look, les deux personnages sont exactement les mêmes.

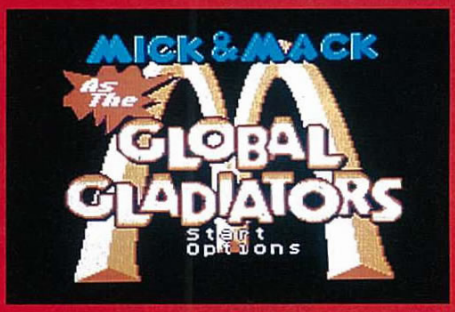


Mick et Mack sont attaqués dans un McDonald's par un clown nain!

COMMENTAIRE

HOMER

Jusqu'ici, les jeux vidéo se contentaient d'exploiter la popularité des vedettes du cinéma, du sport ou de la chanson... Voici qu'arrivent maintenant les vedettes de la bouffe! Pour son entrée dans le monde du jeu, McDonald's réussit un coup d'éclat avec un des meilleurs jeux de plates-formes du moment! Les niveaux sont vastes, les personnages vraiment sympa, l'action ne vous laisse pas une seconde de répit, et la jouabilité est parfaite (ici, les monstres tués ne réapparaissent pas malhonnêtement!). Vous ne trouverez pas d'option Continue ni de mot de passe, mais le jeu est assez facile, en partie grâce aux nombreux bonus répartis un peu partout. Un must!



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	**82%**
Petite intro et démo des niveaux.	
GRAPHISMES	**87%**
Les décors sont superbes et les héros sympas.	
ANIMATION	**95%**
Un vrai dessin animé.	
BANDE-SON	**80%**
Musiques entraînantes et bruitages réussis.	
JOUABILITE	**93%**
Les héros répondent parfaitement aux commandes.	
DUREE DE VIE	**90%**
Les niveaux sont vastes, ce qui donne envie de rejouer.	
INTERET	**92%**
Un des meilleurs jeux du genre sur Game Gear!	

1 JOUEURS

CARTOUCHE

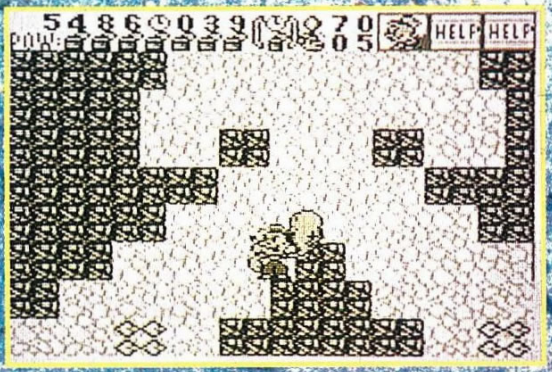
POPEYE 2

A la fin du premier niveau se cache une vie supplémentaire.

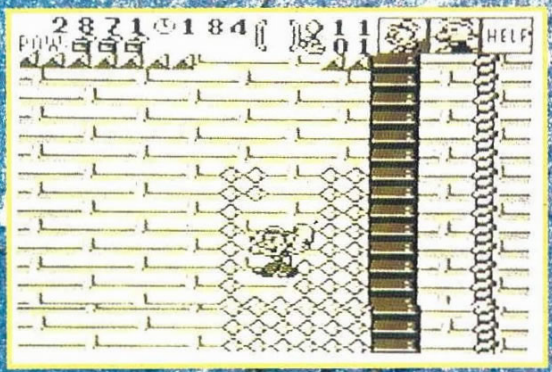
Comme dans tous les jeux de plates-formes qui manquent d'originalité, on retrouve une scène sous l'eau.

Une fois n'est pas coutume! C'est en partant à la recherche d'un trésor de pirates, d'après une très vieille carte retrouvée par Olive dans la grange, que l'infâme Brutus s'en est encore pris à Popeye et à ses amis. Le pauvre Popeye a été jeté par-dessus bord de l'embarcation sur laquelle ils se trouvaient. Heureusement, un bateau de pêche vient à son secours. A peine a-t-il repris connaissance qu'il s'en va délivrer Olive, restée prisonnière.

Bien entendu, sur son chemin, notre ami rencontre toutes sortes d'êtres indésirables: crabes, oiseaux, etc. Pour sa défense, Popeye n'a que son poing. Mais quel poing: au rythme de la collecte de boîtes d'épinards qu'il trouve en cassant des blocs, son bras se gonfle de plus en plus! Il peut même en balancer sur ses adversaires (des boîtes, pas des poings!). Il a également la possibilité de ramasser un tas de diamants: lorsqu'il en a 100, une vie supplémentaire lui est attribuée. Et ce n'est pas ça qui manque: il y a des salles cachées qui en sont remplies. Mais il est souvent plus judicieux de ne pas y aller pour gagner du temps qui, évidemment, est limité.



Dans le round 1.4, ne vous posez pas de question: que vous alliez à gauche ou à droite, le chemin qui mène à la porte et les bonus qui le parsèment sont identiques.



Tous ces diamants pour moi tout seul! Une douce émotion m'étreint la gorge...

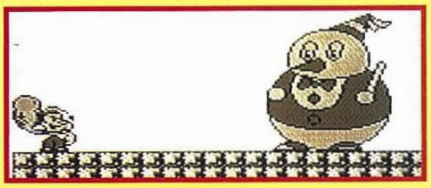
COMMENTAIRE

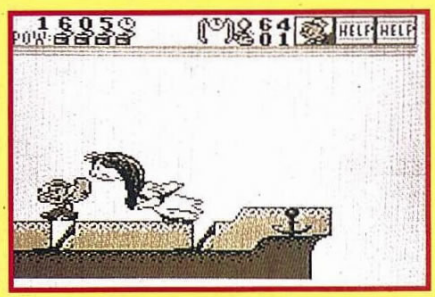
ROCKET

Alors là, faut pas exagérer! Je ne suis pas d'accord avec les magazines qui ont encensé Popeye 2. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il s'agit d'un clone de Super Mario Land... Même principe des mondes, des diamants à récupérer (des pièces, dans Mario), des salles cachées, des bonus avec des vies supplémentaires, etc. Certes, le bras du héros qui se muscle de plus en plus, c'est rigolo. Certes, la bande sonore reproduit fidèlement le célèbre thème musical du dessin animé. Mais Popeye 2 ne séduira ni ceux qui n'aiment pas les jeux de plates-formes, ni ceux qui en raffolent: ils lui préféreront de loin la version originale de Super Marioland.

DES BOSS, EUH! BOF!

Voici quelques-uns des monstres que vous aurez à affronter en fin de niveau. On vous laisse découvrir les suivants.





ACTIVISION PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 65%
La notice n'est pas très claire.

GRAPHISMES 80%
Rien d'extraordinaire, rien de spécialement moche.

ANIMATION 84%
Les sprites se déplacent correctement.

BANDE-SON 89%
On retrouve avec plaisir l'air musical du dessin animé

JOUABILITE 86%
Tout à fait correcte.

DUREE DE VIE 75%
La difficulté n'est malheureusement pas progressive.

INTERET 69%
Popeye 2 n'est qu'une pâle copie de Super Mario Land.

2 JOUEURS

CARTOUCHE

ULTIMA games

NOUVEAU ! CARTE CLUB

LES AVANTAGES QUE VOUS APPORTE LA CARTE CLUB

- Accès au Club d'échange et occasion.
- Rachat de vos jeux, accessoires et consoles.
- Accès à nos promoions mensuelles.
- Le droit à l'essai des jeux.
- Nous vous offrons la carte fidélité.

PARIS:	5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86
PARIS (échange):	21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14
LILLE:	72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE:	26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25
MONTPELLIER:	Galerie Marchande, Intermarché, 41 av. G. Clémenceau - 34000 - Tél. 67 92 30 06
MULHOUSE:	13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN:	2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20
TOURS:	97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA:	3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS:	Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
JUAN LES PINS:	14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE:	40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45
NIMES:	4, rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 76 16 16
BLOIS:	2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

NOUS SOMMES N°1 EN FRANCE. POURQUOI ?

14 magasins : la plus grande chaîne de magasins en France, spécialisée en jeux vidéo sur Sega, Nintendo, Neo Geo, Atari, Nec.
Stock très important : notre devise "tout avoir en stock sur toutes les consoles". Nouveautés tous les jours en provenance du Japon, USA, France.
Meilleurs prix : nous nous efforçons d'avoir les prix les plus bas du marché.
Echange/Occasion : nous rachetons et échangeons tous vos jeux.
Compétence : nous existons depuis 9 ans, nous connaissons le jeu vidéo, faites-nous confiance, nous vous donnerons le bon conseil.
Club : vous pouvez devenir adhérent du Club Ultima, vous bénéficierez de nombreux avantages.

SUPER NES US 1090F

avec 1 jeu : 1490F

SUPER FAMICOM 1490F

avec 1 jeu : 1990F

SUPER ADAPTOR OFFERT POUR L'ACHAT DE TOUTE CONSOLE

NOUVEAUTES :		PROMO :		ACCESSOIRES :	
Dragon Ball Z II	NC	Axelay	390	Winner pad	160
Super NBA	NC	Actraiser	290	Universal adaptor	99
Exhaust Heat II	NC	Aera 88	350	Dyna 1	149
Final Fantazy	NC	Castelvania	350	Cable péritel	390
Star Fox	NC	Evo	290	Alimentation	190
Ranma 1/2 II	NC	Lemmings	290	JB King	490
Star Wars	NC	Out of this world	350	Capcom joy	790
Addam Family	NC	Power athlete	350	Cable Amstrad	250
Batman Returns	NC	Prince of Persia	390	Cable moniteur	290
Equinox	NC	Zelda	350	Cable ext. joy	100
2020 Baseball	NC			ASCII Pad	250
Nigel Mansel	NC			Superscope + 6 jeux	590
Warp Speed	NC			City arcade	350
Son of Dracula	NC			Adventage pad	490
Strange Strange World	NC			Quintupleur	390

PROMO DU MOIS
Out of this World
+
Evo

LYNX 790F

Lynx + 1 jeu = 990F

NOUVEAUTES DRACULA JOUST

+ 40 titres disponibles + accessoires

MEGADRIVE JAPONAISE 590 F

MEGADRIVE JAPONAISE + Game Adaptor + Pro 2 990F

NOUVEAUTES :			
Flash back	NC	Alimentation	150
Super Shinobi	NC	Joystick sans fil	250
Elephant rescues	NC	City	350
Fatal Fury	NC	Cable Amstrad	250
Goldenaxe 3	NC	Cable moniteur	290
Splatter house 3	NC	Cable ext. joy	100
Amazing tennis	NC	Menacer + 6 jeux	490
Final Fight CD	NC	**Modification 50/60 Hz**	290
Tiny toon	NC	(tous vos jeux passeront)	

ACCESSOIRES	
Pro 2	125
Game adaptor	99
Cable péritel	150

- Nous avons tous les Hits
- Jeux Promo à partir de 100 F
- 50 titres à moins de 250 F

PROMOS DU MOIS

+ 100 titres à 120 F ou moins

Mickey & Donald version jap. = 290 F

NEO GEO 1990F

NEO GEO +1 jeu 2490F

Magician Lord	690	Ninja combat	790	Mutation nation	1490
Baseball 2020	690	Robo army	1090	Kings of monters II	1490
Burning Fight	690	Trash rally	990	Baseball star	1290
Alpha mission	690	Eight man	1090	Baseball star II	1490
League Bowling	690	Andro dunos	1490	View point	1490
Blue's journey	690	Fatal fury	1090	Art of fighting	1490
Nam 75	690	Football Frenzy	1290		
Cyberlip	690	Last resort	1490		
Puzzled	690	World heroes	1490		
Top player golf	790	Sengoku	990		
Ghost pilots	790	Super spy	790		
King of monsters	790	Soccer Brawl	990		

NOUVEAUTES :

Fatal fury II	1490
Side kick	1490

Accessoires et jeux sur Gameboy et Game Gear **Nous consulter**

ULTIMA Games

achète et échange tous vos jeux et consoles au meilleur prix

Offre limitée dans certaines agences

Revendeurs désireux de nous rejoindre, Tél. au 43.55.72.77

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

JANVIER 1993

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax. (1) 43 38 11 86
Pour la VPC demandez Fabrice

Nom Prénom :

Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

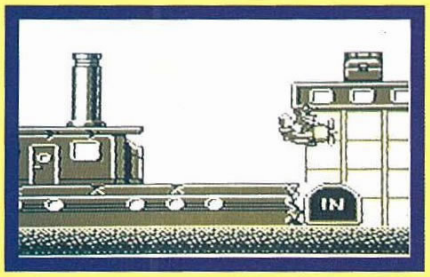
En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		Montant	.....
.....	Port matériel 100F - Port logiciel 25F	Total	.....

C+ 20

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis. - Sega et Nintendo sont des marques déposées.

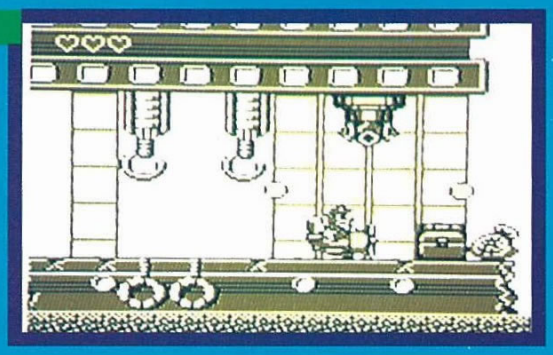
TIP !



Quelle ne fut pas ma surprise quand je découvris un passage secret (et dans le premier niveau, et dans le deuxième), en tirant sur la porte invisible de ce passage. En fait, il s'agit d'un sous-niveau bonus où vous pourrez faire le plein de points (et peut-être gagner des vies), en crevant des ballons qui contiennent des fruits, c'est-à-dire des points. Simplement, le personnage que vous dirigerez alors ne sera pas Baloo, mais James Pond, le fameux poisson-agent secret. Sympa comme clin d'œil! Dans le premier niveau, il faudra tirer dans le bas de la première colonne que vous trouverez (voir photo) et, dans le deuxième, viser juste au-dessus du grillage qui remonte.

TALESPIN

Et allez, c'est reparti! Capcom donne décidément dans les reprises Disney, ce mois-ci. Après Mickey Chase, également testé dans ce numéro, voici Talespin, avec l'infatigable Baloo et son avion incroyable. Comme vous le dit votre gentille femme qui vous tire du lit un beau matin (tout cela est absolument véridique: c'est ce qui sert d'introduction à cette cartouche), Don Karnage, l'ennemi juré de Baloo, a décidé de frapper une fois de plus en s'emparant d'un cargo bourré d'avions et d'hélicoptères, et il n'hésitera certainement pas à envoyer cette flotte aérienne contre vous quand vous irez lui donner la chasse. Car, en effet, dans un pur élan d'héroïsme (allons-y les violons), vous partirez sauver le monde en le délivrant de l'infâme qui nous écœure, tous autant que nous sommes. D'ailleurs vous êtes parti un peu trop vite, et n'avez pas pensé à faire le plein de munitions. Vous ne pourrez donc pas, au premier niveau, tirer plusieurs fois simultanément. Il vous faudra attendre que votre tir ait touché quelque chose ou sorte de l'écran de jeu. Cela va par ailleurs vous gêner considérablement dans les premières parties, au cours desquelles il faudra ne pas s'arracher les cheveux. Mais à chaque niveau passé, un magasin vous propose d'acheter des munitions, des armes, des protections, des Continue... Ce qui va tout de même vous faciliter la tâche. De plus, vous pouvez faire virer votre avion à votre guise afin de repartir dans l'autre sens. Cela vous permettra de récupérer les bonus que vous aurez ratés.

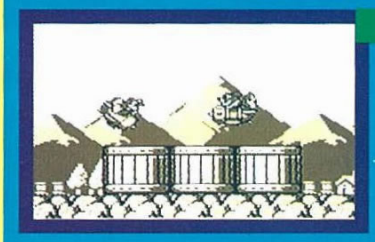


Certains passages sont délicats à passer dans les premières parties, tels que celui-ci, avec les mitrailleuses automatiques.

COMMENTAIRE

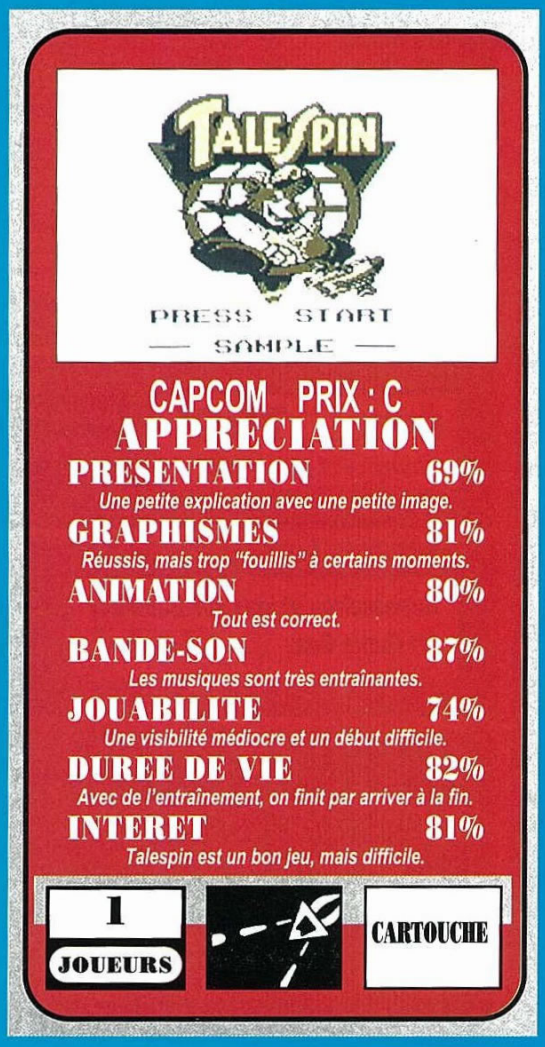
PETER

Ma première approche de Talespin a été difficile. Je distinguais très mal l'avion du héros, les tirs ennemis se confondaient avec les décors, bref! ce fut un essai raté. Pour pouvoir profiter pleinement du jeu, il faut s'installer avec sa Game Boy dans les meilleures conditions, l'écran bien éclairé. Alors, seulement, Talespin commence à devenir intéressant. Le système de renversement de l'avion est très utile, et le fait de pouvoir augmenter la capacité de ses armes à chaque niveau est une bonne idée. De plus, l'action est assez dense, avec des ennemis durs à abattre. Le tout est soutenu par une bande-son d'excellente qualité.



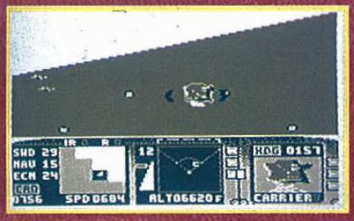
Détruire ce genre d'hélicoptère est un exercice énervant. Le plus simple sera souventde le laisser passer.

Voici le premier boss de fin de niveau. Commencez par vous coller au sol et tirez sans discontinuer.



STRIKE EAGLE

F15 Strike Eagle est le nom d'un chasseur américain utilisé lors de la guerre du Golfe. C'est aussi le nom d'un des plus célèbres simulateurs de vol micro conçus par Microprose. Sur Game Boy, l'essentiel de l'original demeure. Chacun des sept scénarios est divisé en trois missions que le pilote doit remplir dans un ordre prédéterminé. Pour gagner du galon, il faut bombarder des usines, des bases aériennes, des lanceurs Skud et des bunkers défendus par des Mirage 21 et des missiles air-air. Votre chasseur dispose d'un radar et d'une carte du terrain. Le radar lui indique les avions ennemis qui se trouvent dans son rayon d'action et la course des missiles téléguidés, dont le bip-bip le renseigne sur la proximité du danger. Grâce à la carte du terrain, il sait exactement où sont situées ses cibles et les différentes défenses aériennes, qu'il est préférable d'éviter. Une fois que l'objectif est "locké" (cela se fait automatiquement), il apparaît dans une troisième fenêtre. C'est le moment de lancer ses propres missiles air-sol. Pour les combats aériens, les deux canons situés sous les ailes du F15 suffisent à envoyer en l'air les Mirage ennemis. Les munitions sont limitées, ce qui oblige le pilote à ne pas tirer sans réfléchir. Trois modes de difficulté et un système de codes à la fin de chaque mission apportent à ce jeu une plus grande durée de vie.



L'objectif est "locké": c'est un porte-avions ennemi qui fait partie des cibles. Un coup de missile et il n'y paraîtra plus.

Le terrain des opérations. Chaque sprite clignotant indique la cible à détruire. Les différents symboles représentent les positions ennemies. A éviter...

TROIS MODES

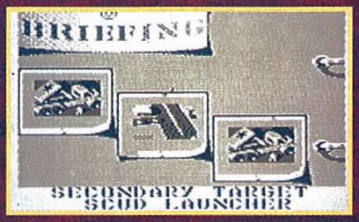
Les trois modes de jeu, Airman, Pilot et Ace, sont assimilés à des niveaux de difficulté. Airman ne vous donne pas accès à toutes les commandes: vous pouvez seulement monter, descendre, pencher l'avion. C'est le programme qui se charge de mener votre zinc sur les cibles, et vous n'avez plus qu'à envoyer les missiles. En mode Pilot, le joueur peut tourner sur lui-même mais le programme garde le contrôle de la direction. Enfin, en mode Ace, vous pouvez effectuer rotations et folles acrobaties. Dans ces trois modes, vous pouvez vous crashez si vous perdez de l'altitude.

COMMENTAIRE

AXEL

Improprement qualifié de simulateur de vol, F15 Strike Eagle est avant tout un jeu d'arcade. Seuls les modes Pilot et Ace intègrent un soupçon de simulation. On dirige en effet l'avion en lui faisant faire des loopings ou des montées en vrille. Les cibles sont automatiquement "lockées". Le pilote se contente alors d'appuyer sur un des deux boutons de la portable pour atteindre ses cibles. Si F15 n'est pas une véritable simulation de vol, cela ne l'empêche pas d'être un bon jeu de combat. L'explosion des avions est réaliste et les graphismes des différentes cibles (bunker, usine...) bien rendus. Il faut terminer une mission pour découvrir la suivante. La difficulté est progressive et le système de codes permet de recommencer à l'endroit où l'on s'est arrêté. Les commandes sont ultra simples, ce qui facilite grandement la prise en main du chasseur. Ce type de jeu sur Game Boy est unique. A ce titre, il est intéressant de l'avoir dans sa logithèque. Mais les passionnés de simulateur de vol et les amoureux des produits Microprose seront moyennement comblés.

La piste de décollage est juste là pour faire beau. Vous commencez vos missions très haut.



Un rapide briefing en images. Au menu: deux lanceurs Skud et une base d'envol à détruire.

MICROPROSE PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 77%
Un descriptif en image des cibles à détruire.

GRAPHISMES 78%
Beaucoup de soin et de détails. Les décors sont limités.

ANIMATION 81%
L'animation est souple et rapide.

BANDE-SON 85%
Musique de "la Guerre des étoiles". Bruitages utiles.

JOUABILITE 82%
Les commandes réagissent au quart de tour.

DUREE DE VIE 69%
On a l'impression de faire toujours la même mission.

INTERET 79%
Un bon jeu de combat très proche de la simulation.

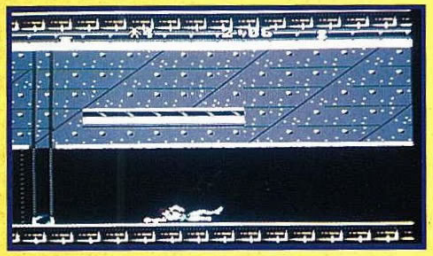
1 JOUEURS

CARTOUCHE

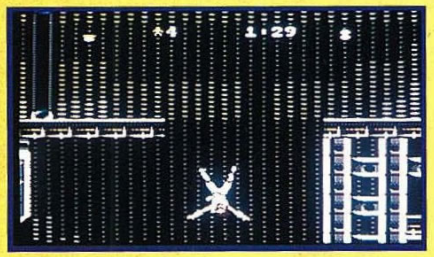
STRID

LE BELMONDO DU JEU VIDEO !

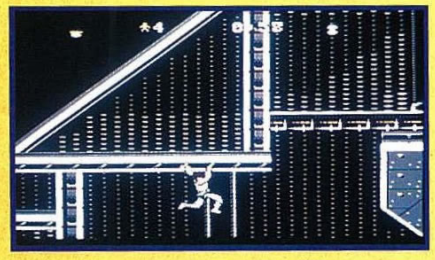
Une cabriole, un bond, une cascade ? J'accours, je vole... Me voilà, j'arrive, c'est moi, Strider... Le Mozart du salto avant, le Brigitte Lahaie de la galipette ! Un vivant défi à la loi de la gravitation universelle !



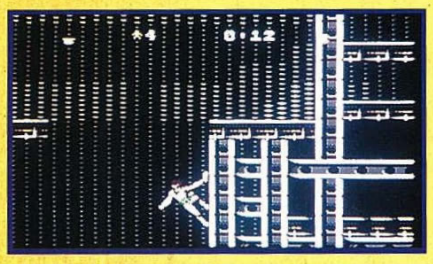
Pour m'échauffer, une petite glissade, tout en souplesse, jambes tendues, le regard fixé sur la ligne bleue des Vosges...



Trois pas d'élan, et je m'élève majestueusement dans les airs en un enivrant tourbillon !

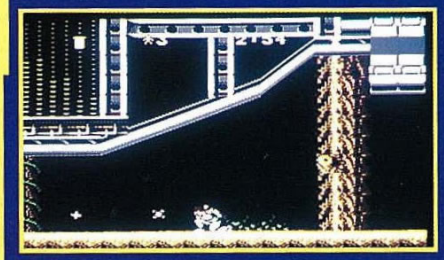


Suspendu au-dessus du vide, je me maintiens par la seule force de mes bras aux muscles d'acier.

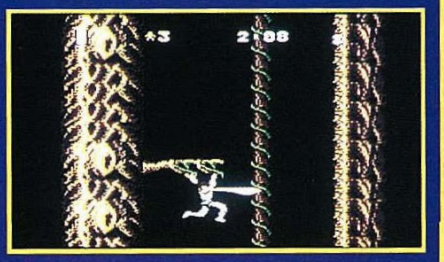


Agrippé à la paroi, grimpant vers le ciel, j'envoie négligemment mes shurikens sur la foule de mes fans en délire !

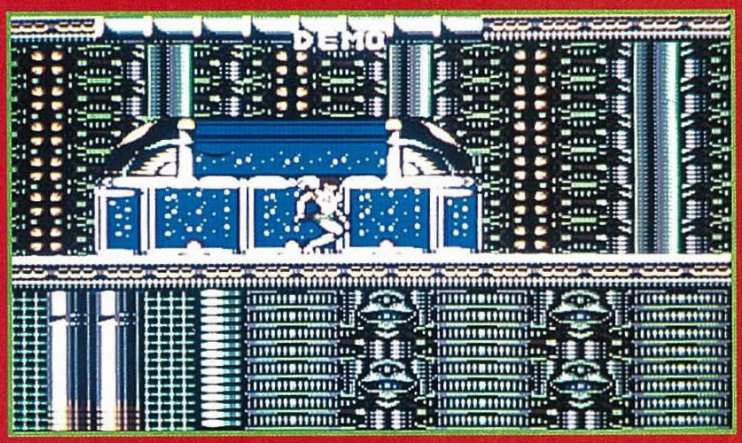
LES ARMES



Les shurikens permettent d'abattre vos ennemis à distance et d'annihiler certains projectiles avant qu'ils ne vous atteignent.

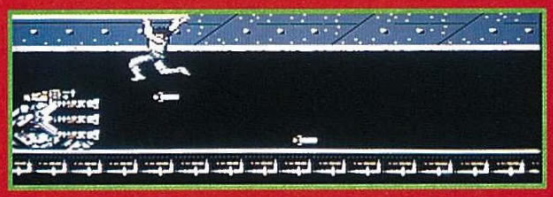


Les épées à plasma sont particulièrement efficaces pour le corps à corps, même dans les positions les plus inconfortables.



Des décors très réussis qui ne manquent pas de couleur.

Attention, en explosant, cette batterie de missiles enflammera le sol... Suspendez-vous au plafond pour éviter de rôtir dans les flammes !



ER 2

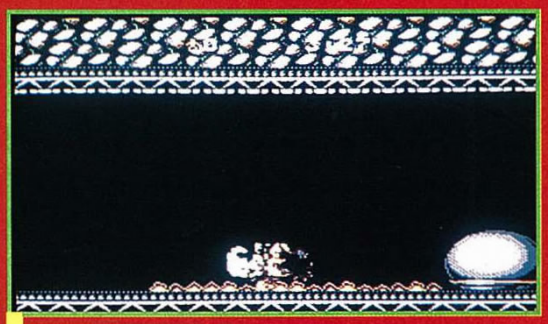
Si Spiderman a un fils, aucun doute, c'est Strider... Vous en connaissez beaucoup, vous, des types capables de coller aux parois comme un singe à son bananier? Strider, lui, peut grimper le long d'un mur vertical et se suspendre au plafond pendant des heures sans même être essoufflé! Pour effectuer le moindre petit bond, le bougre nous exécute un double saut périlleux à faire pâlir d'envie tous ceux qui, comme moi, étaient nuls en gym à l'école... Moi, je dis qu'il en rajoute un peu pour frimer devant les gonzesses! D'autant que l'animal fait tout ça pour aller délivrer une belle princesse retenue captive par un cruel tyran (notez au passage la hardiesse, l'originalité, la folle audace du scénario!). Armé de shurikens pour le combat à distance et d'épées à plasma pour le charcutage au corps à corps, notre athlète va devoir traverser cinq niveaux remplis de robots tueurs avant de pouvoir retrouver sa belle. Au menu de la promenade, une sombre forêt, un château défendu par des tanks, un labyrinthe souterrain, une poursuite sur les toits et, pour finir, le quartier général du méchant de service. Bien entendu, tous ces lieux charmants grouillent de créatures inamicales (oiseaux mécaniques, soldats mutants, abeilles géantes, bébés aliens, cracheurs de missiles à tête chercheuse, etc.) et des monstres particulièrement coriaces vous attendent à la fin de chaque niveau. Avec tout ça sur le dos, notre acrobate fera déjà moins le malin!

COMMENTAIRE

PETER

Je ne suis pas aussi enthousiaste que Homer et ne considère pas Strider 2 comme un must. Personnellement, je suis un fan de Strider 1 sur Megadrive et je suis déçu que les programmeurs de Strider 2 sur Master System n'aient pas su tirer profit de la leçon. En effet, cette version ressemble beaucoup à la version Amiga, ce qui n'est pas une référence. Mes principaux reproches concernent le personnage que vous dirigez: son animation est peu détaillée et sa maniabilité est très médiocre. De plus, l'action est assez limitée, et quelques minutes de jeu ont suffi pour m'énerver.

Lorsqu'il meurt, Strider disparaît dans une superbe explosion. Pourquoi? L'énigme reste entière... Mais qu'est-ce qu'il a bien pu bouffer?



Méfiez-vous, le premier monstre de fin de niveau est un adepte du Strider grillé!

COMMENTAIRE

HOMER

Strider 2 serait un jeu de plates-formes et de castagne classique s'il n'y avait les acrobaties délirantes de son héros... Le bougre saute dans tous les coins, et c'est un véritable plaisir que de le voir grimper aux rideaux et se suspendre aux lustres! Bien sûr, vous n'échapperez pas à la routine habituelle "je saute sur une plate-forme, je cogne le monstre et j'attrape le bonus" mais, au moins, les exploits sportifs du héros apportent un peu d'originalité à l'ensemble. Même si je n'apprécie habituellement que fort peu ce genre de jeu, je dois bien reconnaître que, pour une fois, je me suis vraiment amusé. De plus, la réalisation est excellente (les graphismes sont très réussis) et la jouabilité est quasiment parfaite. Que demander de plus?

EDITEUR : US GOLD
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : BON

1 JOUEURS

CARTOUCHE

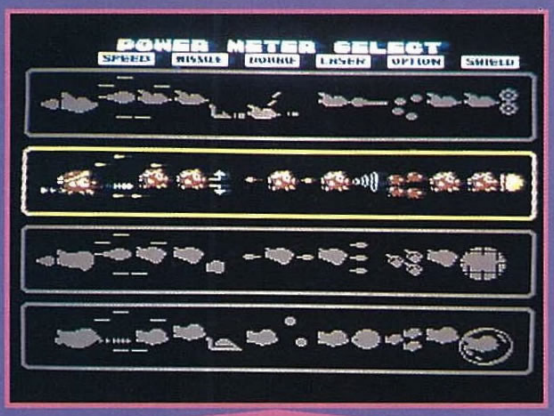
PRESENTATION	**80%**
Démo des différents niveaux et choix du niveau de difficulté.	
GRAPHISMES	**89%**
Sans être vraiment originaux, les graphismes sont tout de même très réussis.	
ANIMATION	**83%**
L'animation du héros manque un tout petit peu de fluidité mais ses mouvements sont impressionnants.	
BANDE-SON	**79%**
La musique est agréable mais on ne peut pas dire que les bruitages sortent de l'ordinaire.	
JOUABILITE	**90%**
Les spectaculaires acrobaties du héros sont plutôt faciles à gérer le lancer les shurikens est parfois délicats.	
DUREE DE VIE	**82%**
Les niveaux sont assez vastes et la difficulté est souvent élevée.	

INTERET 84%

Ce sont les acrobaties du héros qui font tout l'attrait de ce jeu de plates-formes.

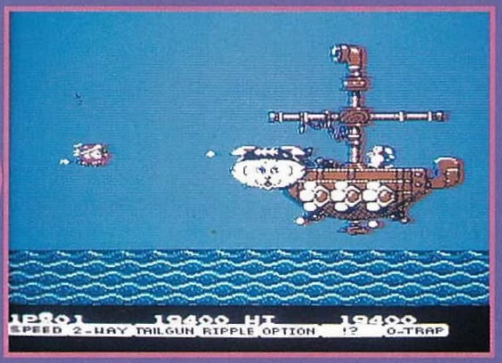
REVIEW

Après avoir été développé initialement sur PC Engine par Konami puis sur Super Famicom et Game Boy, Parodius est adapté sur... NES! Ce shoot-them-up, qui réunit dans un patchwork délirant quelques-uns des plus grands héros de Konami, est doté d'un scénario pour le moins ambigu. Alors que le XXe siècle touche à sa fin, les petits garçons, qui autrefois adoraient leur mère, préfèrent désormais les micro-ordinateurs. Ils noient leurs inquiétudes dans les salles d'arcade tandis qu'un mal insidieux prend possession de la planète. Il se présente sous la forme du grand Octopus. Son fils, la pieuvre, va entreprendre avec ses amis une croisade pour découvrir les motivations secrètes du grand Octopus. Parodius vous invite à incarner quatre personnages différents: Octopus, Vic Viper, Pentarou et Twin Bee. Tous sont issus d'anciens titres phare de Konami, comme Gradius. Le système d'armement est emprunté à ce dernier: en détruisant certaines vagues d'ennemis, on récupère des bonus. Soit on utilise le bonus immédiatement pour augmenter la puissance du héros, soit on les cumule pour obtenir des armes plus puissantes. Les ennemis que vous devez affronter sont tous plus loufoques les uns que les autres: vous vous ferez attaquer par des seringues, des coqs, des têtes de potiron, des dauphins noirs ou des filles enjouées Wakame.

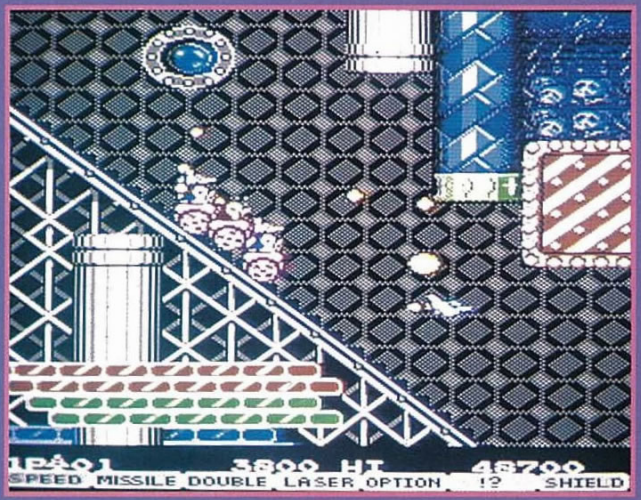


Cet écran permet de sélectionner son héros. Une manière explicite de montrer les options disponibles.

Les filles enjouées Wakame sautent de leur perchoir pour écraser Pentarou. Dans le genre loufoque, difficile de faire mieux!



Un vaisseau-chat volant! On se demande ce qui se passe dans la tête des scénaristes? Pour le détruire, grillez-lui les moustaches. Il se noiera dans l'océan.



Vic Viper au cœur de la fête foraine. Binbin, Biki et Chosaku lui donnent la chasse à bord de leur train fou.

COMMENTAIRE

MARC

Alors là, les bras m'en tombent! Moi qui croyais que la NES était une machine hors circuit, je me suis fourré le doigt dans l'œil jusqu'à l'épaule. Parodius est un shoot-them-up de première qualité. La jouabilité surtout est très soignée. Malgré les limitations techniques imposées par la 8 bits, je retrouve le plaisir et les sensations que m'avait procurés Parodius sur NEC et Super Famicom. Palcom a fait un travail d'orfèvre pour cette adaptation du jeu de Konami. Avec des programmeurs de cette trempe, la NES n'a pas dit son dernier mot!

COMMENTAIRE

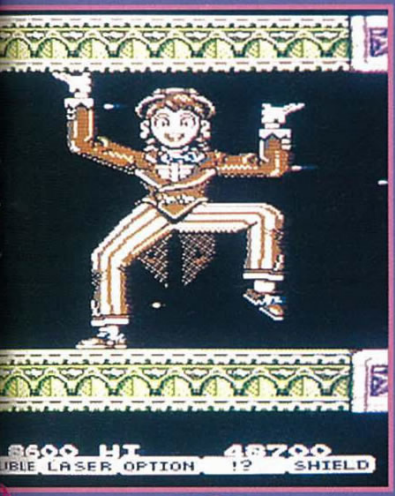
PETER

Je m'étais assez bien amusé sur les anciennes versions de Parodius, notamment sur la version PC Engine. Les clins d'œil aux autres célèbres jeux de cette console étaient très sympa : Némésis, New Zealand Story... Eh bien ! je vous avouerai que j'ai remarqué très peu de différences avec la version NES qui, il faut le dire, est absolument superbe. Les couleurs sont bien choisies, ce qui est rare sur cette console. La musique, elle aussi, est très bien réalisée et les différents thèmes des jeux cités plus haut sont habilement repris. Seul reproche : l'animation du (ou des) personnage(s) principal(aux) est un peu lente, et il faudra attendre assez longtemps les options qui vous permettront d'accélérer la vitesse de votre vaisseau.

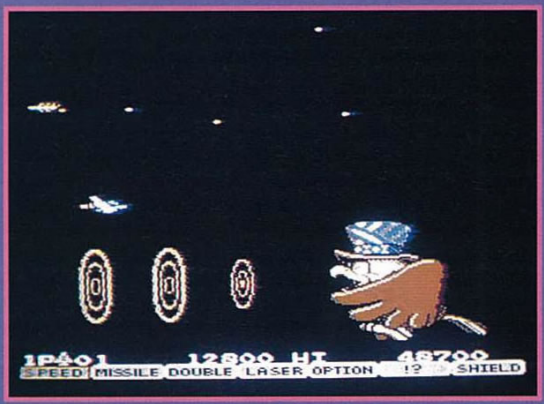
La cloche en bas de l'écran change de couleur quand on lui tire dessus. Selon la coloration, elle donne des bonus différents.

Face-à-face avec le capitaine Penguinovsky III. Visez le nombril et vous verrez ses yeux sortir de leurs orbites.

J'aime pas les clowns, je n'ai jamais aimé les clowns, il n'y a rien de plus triste qu'un clown qui n'arrive pas à vous faire rire. Ceux-là seraient plutôt du genre à vous faire pleurer.



La fille-mystère est invulnérable. Dans les autres versions, elle était beaucoup plus déshabillée !



L'aigle Sabunosuke lance des ondes d'énergie semblables à celles d'Octopus. Pour les éviter, augmentez deux ou trois fois la vitesse du vaisseau via les options.

EDITEUR : PALCOM
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

Un tableau récapitule avec clarté les différentes options selon le héros choisi.

GRAPHISMES 85%

Etonnant pour une simple NES ! Certains niveaux sont superbes.

ANIMATION 90%

Scrolling multidirectionnel, sprites géants, la NES est brillamment exploitée. Un tour de force !

BANDE-SON 80%

Des musiques suffisamment variées qui confèrent au jeu une bonne ambiance.

JOUABILITE 90%

Les vaisseaux se dirigent au doigt et à l'œil. Leur vitesse dépend du nombre d'options utilisées.

DUREE DE VIE 70%

L'originalité et la qualité du jeu vous donneront envie d'y jouer longtemps.

INTERET 90%

Tout bonnement génial ! L'adaptation sur NES est sublime. Un shoot-them-up comme on aimerait en voir plus souvent.

HOME ALONe

En combinant les différents objets que vous aurez ramassés, vous pourrez fabriquer diverses armes... Avec une boîte de conserve, un élastique et des boules de neige, vous obtiendrez un superbe mortier à neige! Avec une arbalète, des ballons et du poivre, un pistolet lance-poivre!

Kevin, l'alarme vivante, est de retour! Parents, si vous devez partir en voyage et que vous craignez un cambriolage, inutile de vous ruiner dans l'achat d'une de ces alarmes détectrices de mouvements... Laissez simplement votre rejeton à la maison! Ça coûte moins cher et c'est plus efficace! Juché sur son traîneau à réaction, l'adorable bambin commencera par faire le tour du voisinage afin de trouver dans la neige divers ustensiles, apparemment anodins, tels que de vieux pneus, des billes, des ballons, des jouets, des boules de neige, du goudron, de la glace ou un chalumeau... En assemblant tout ce bric-à-brac, notre apprenti Mac Gyver bricolera quelques armes et pièges destinés à d'éventuels cambrioleurs. Votre ignoble petit monstre entrera ensuite dans les maisons pour placer ses pièges à tous les étages! Ces dispositifs, tout droit sortis d'un dessin animé de "Bip Bip", doivent en principe protéger les cinq maisons du quartier des assauts de deux cambrioleurs minables. Les armes, quant à elles, serviront lorsque Kevin aura le malheur de croiser les deux gredins à l'intérieur d'une maison... En visant bien et en évitant les pièges qu'il a lui même disposés, notre héros réussira peut-être à échapper aux griffes des deux cambrioleurs, qui, s'ils lui mettent la main dessus, n'hésiteront pas à l'accrocher au mur comme un vulgaire tableau!

Les cambrioleurs ont garé leur camionnette devant la maison... N'entrez que si vous êtes bien armé!

Maintenant que les pièges sont installés, évitez de tomber vous-même dedans!

COMMENTAIRE

HOMER

Si vous avez aimé le film "Maman j'ai raté l'avion!", pas la peine de paniquer à l'idée de rater cette adaptation... Le jeu a beau être original (il n'est possible de le classer dans aucune des catégories habituelles: plates-formes, shoot'em up, etc.), on ne s'amuse pas beaucoup. Et c'est vraiment dommage car l'action colle parfaitement au scénario du film, reprenant les principaux temps forts (pièges, gags visuels, etc.). L'idée de bricoler des armes et d'installer des pièges est excitante mais, curieusement, le jeu manque d'attrait et il ne s'y passe pas grand-chose. Inutile, donc, d'investir dans cette cartouche, d'autant qu'une partie de votre argent ira sans doute dans la poche de cette petite peste au nom imprononçable (Macaulay Culkin, je vous demande un peu!) qui incarne le rôle principal... L'affreux garnement est déjà bien assez riche comme ça!

Si les cambrioleurs vous attrapent, ils vous suspendront au mur pour pouvoir continuer à vider les coffres-forts tranquillement!

Pour récolter les divers objets dont vous avez besoin, fouillez les maisons ou démolissez les bonshommes de neige du quartier à coups de luge!

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 48%
Même pas une petite démo!

GRAPHISMES 80%
Les décors des maisons sont beaux et variés.

ANIMATION 64%
Quelques scènes sont amusantes.

BANDE-SON 63%
Les bruitages sont classiques.

JOUABILITE 72%
Kevin répond bien aux commandes.

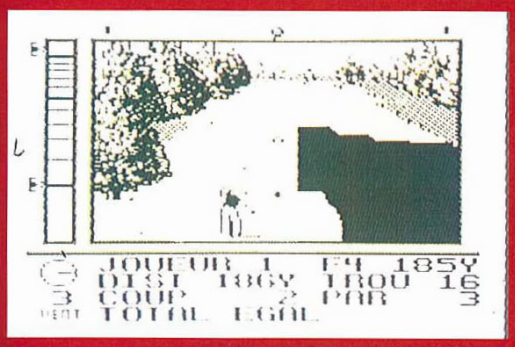
DUREE DE VIE 43%
Passé l'attrait de la nouveauté, on se lasse bien vite.

INTERET 54%
Un jeu très original mais pas passionnant.

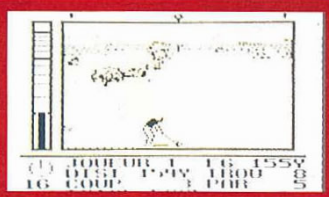
1 JOUEURS | CARTOUCHE

JACK NICKLAUS GOLF

Ça vous dirait, un îlot de détente au milieu d'un océan de tirs laser et de plates-formes assourdissantes ? Bon, alors précipitez-vous sur cette simulation de golf, le sport-loisir par excellence, ce qui se fait de mieux dans le genre pour joueurs stressés... Vous pourrez jouer tout seul, ou avec trois autres joueurs, contrôlés par des copains ou par l'ordinateur (celui-ci propose en effet neuf joueurs de plus ou moins haut niveau). Avant de vous ruer sur le green, vous devrez créer votre personnage en choisissant son nom, son sexe et son niveau (expert ou débutant). Que vous jouiiez en mode Normal ou pour du "flouze", vous pourrez exercer vos talents sur quatre parcours différents. Le jeu est entièrement en français et vous bénéficierez de conseils et de commentaires avant chaque trou. Pour commencer, vous observez le terrain en vue de dessus et sélectionnez votre club. Le parcours est ensuite représenté en vue subjective et vous choisissez la force de frappe, la direction de la balle et sa trajectoire. Il est possible d'obtenir à tout moment la carte en vue de dessus, la liste des clubs, les scores, des statistiques ou des informations concernant la nature du terrain (vent, humidité). Si vous abandonnez un parcours en cours de route, vous obtiendrez un mot de passe qui vous permettra de reprendre la partie un peu plus tard. Vous pourrez également vous entraîner à taper des balles ou à pratiquer le green dans des endroits spécialement prévus à cet effet.



Le Castle Pines est un parcours de montagne agrémenté de quelques rivières.



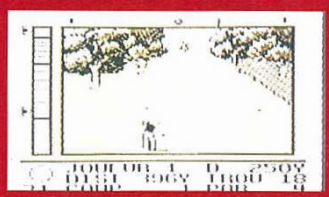
Le Desert Mountain est situé en pleine rocaille et regorge bien entendu de bancs de sable.

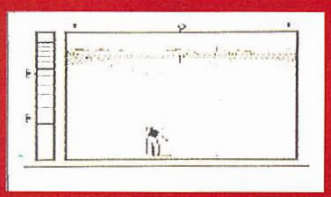
COMMENTAIRE

HOMER

Ce jeu de golf est vraiment agréable... Quoique le maniement soit simple, la simulation reste très complète (obstacles naturels, vent, humidité, pente du green, effet sur la balle, etc.). Les décors sont détaillés, les options nombreuses, et le fait de pouvoir jouer à quatre rend les parties plus conviviales. Les programmeurs ont eu la très bonne idée d'inclure une sauvegarde qui permet de jouer une partie en plusieurs fois (il est frustrant de s'arrêter en route...). De plus, le jeu est entièrement en français (écrans d'options, conseils de jeu, etc.), ce qui s'avère tout à fait appréciable, même si, parfois, la traduction laisse un peu à désirer.

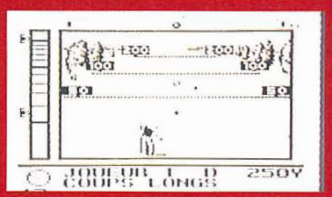
Le Murfield Village est un parc plein d'arbres bien encombrants !





Et le Jack's Greatest est composé des trous préférés de Jack Nicklaus.

En plus des quatre parcours proposés par le jeu, vous pouvez vous entraîner à taper des balles.



TRADEWEST PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 43%
Juste une image de Jack Nicklaus.

GRAPHISME 87%
Les parcours sont très détaillés.

ANIMATION 80%
Les mouvements du golfeur sont réalistes.

BANDE-SON 84%
La musique est agréable.

JOUABILITE 87%
Les commandes sont très simples.

DUREE DE VIE 90%
Seul ou avec des copains, on ne s'en lasse pas.

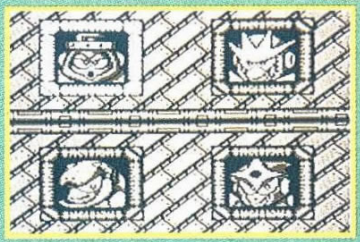
INTERET 92%
Une excellente simulation de golf, très détaillée.

1-4 JOUEURS

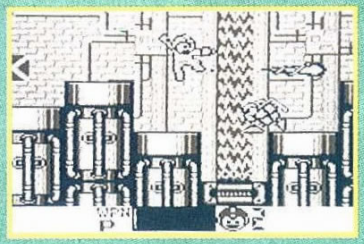
CARTOUCHE

MEGAMAN III

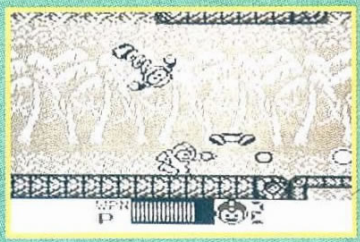
Le revoilà ! L'un des plus célèbres des héros de la NES et de la Game Boy (juste après Mario et Zelda) est de retour pour de nouvelles aventures. Pour parvenir aux quatre horrrrribles méchants qui clôturent les quatre niveaux, Megaman (c'est de lui que je parle) doit traverser quatre mondes peuplés d'habitants hostiles (mais mignons), sauter, grimper, tomber, glisser, le train-train quotidien du super-héros, quoi. Ce jeu de plates-formes classique démontre encore une fois (c'est devenu une habitude) la qualité de la petite portable de Nintendo. Au travers de centaines de tableaux divisés en quatre mondes, Megaman doit éliminer les serpents, marteaux-piqueurs, cloches à bombes, grenades à pattes et autres joyeusetés, pour parvenir au grand méchant. Malgré l'affichage en niveaux de gris, les écrans sont tout à la fois beaux et lisibles, le scrolling est rapide et l'animation des monstres et du héros fluide autant que cocasse. Des souterrains, la jungle ou des grottes lunaires seront vos terrains d'action... La difficulté est très élevée, car les niveaux sont vastes et les monstres particulièrement agressifs. Heureusement, un système de codes vous évite de devoir vous repayer les grands méchants que vous avez déjà éliminés.



Les quatre méchants de Megaman III. N'ont-ils pas des mines patibulaires ? Chacun est caché tout au fond d'un monde qu'il vous faut traverser pour arriver au combat final. Bonne chance...



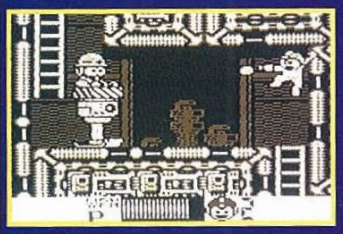
Oh ! les gentilles grenades... Elles sautillent, elles explosent...



Ce clown sauteur passe au-dessus de vous et vous prend en sandwich...

MONSTRUM COMICUM

Chaque monstre possède ses petites habitudes, et un peu d'observation permet de s'en débarrasser sans coup férir (et surtout sans prendre de point de dommage).



Cet étrange marteau-piqueur est l'un des monstro-comiques qui peuplent ces mondes insolites. Il est en fait très simple à vaincre : il suffit de sauter, de tirer, de descendre l'échelle, etc.

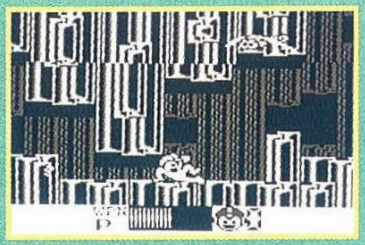
Le lanceur de bola est un peu plus difficile. Il faut lui tirer dessus juste avant ou après son lancer, quand il ouvre son casque pour viser.

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Bon, je ne vais pas vous refaire le topo sur la qualité de la Game Boy, de très loin ma portable préférée. Graphismes superbes, animation parfaite, musique et bruitages très réussis et, surtout, maniabilité du personnage parfaite. Le niveau de difficulté est élevé, mais jamais trop. Comme chaque niveau est immense, ce jeu durrrrre très longtemps. Si les programmeurs réglaient les programmes SNIN ou MD aussi bien qu'ils le font sur Game Boy, tous les jeux seraient géniaux. Ainsi, cette version est mieux dosée que celles sur NES, que je trouve personnellement trop dures. Je conseille donc Megaman III à tous, petits et grands, bons et moins bons, amateurs de ce type de jeu ou pas. Ah ! au fait, j'ai eu le jeu sans la doc. Pour ceux qui ne lisent pas les docs (qu'ils les aient ou non...), sachez qu'il y a plein de bonus et qu'en gardant le bouton B appuyé, on peut obtenir des tirs plus puissants.

Quelle glissade ! Dans ce dernier monde, Megaman commence à la surface, mais il doit rapidement s'enfoncer dans les profondeurs de la planète...



CAPCOM PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 72%
Possiblité de choisir parmi les quatre niveaux.

GRAPHISMES 85%
Les graphismes sont absolument superbes.

ANIMATION 90%
C'est rapide, fluide, bourré d'humour... Bravo Capcom !

BANDE-SON 78%
Musique qui accompagne merveilleusement l'action.

JOUABILITE 92%
Megaman se contrôle au pixel près, avec précision.

DUREE DE VIE 85%
Megaman vous offrira de nombreuses heures de plaisir.

INTERET 92%
Ne manquez pas cette petite merveille.

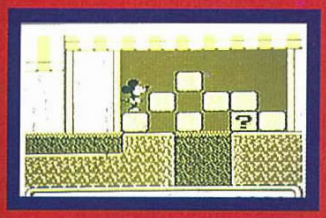
1 JOUEURS

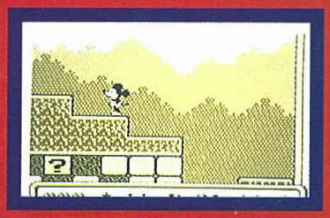
CARTOUCHE

MICKEY CHASE

Mes amis, c'est l'apocalypse! La Troisième Guerre mondiale aurait éclaté que la situation n'en serait pas moins désespérée. Le cadeau que Mickey comptait offrir à Minnie a été dérobé. Joignons nos forces et nos espoirs, mes frères, en cet instant de totale déprime, pour aider du mieux que nous pouvons nos amis de Disney. Amen. Vous avez pu vous rendre compte que le scénario de Mickey Chase est loin d'être le plus original de toute l'histoire des jeux vidéo. Vous me répondrez: "On n'en a rien à fiche!" Les jeux de plates-formes ne suscitent guère de scénarios dignes du prix Goncourt. Aussi, passons sur le fait que l'histoire de Mickey Chase est aussi pauvre qu'un scénario de Jean-Claude Van Damme. Vous devrez donc aider notre petit Mickey ou notre petite Minnie à triompher des forces du Mal. Et elles ne vous sont pas inconnues: c'est Pat Hibulaire que vous affronterez. Mais ne vous faites pas de bile: le jeu est très facile. Il vous suffit de récupérer les rochers et les pavés qui se présenteront à vous et de les lancer sur les chiens et autres "foldingues" qui parsèment cette cartouche. Bien entendu, les bonus sont au rendez-vous, et il vous sera facile de trouver des salles secrètes remplies de bonus. A la fin de chaque sous-niveau, votre vieil ami Dingo vous attend.

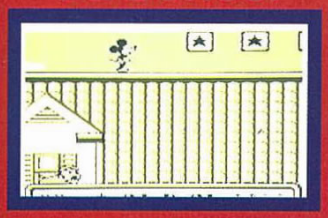
ENTREZ PAR LA SORTIE!





Je parle du sous-niveau 1-2 de Mickey Chase. Vous y tomberez nez à nez avec plusieurs trous qui sont les entrées d'un tunnel. Celui-ci vous emmène à une caisse marquée d'un point d'interrogation. Pour y parvenir, il faut franchir des ravins bourrés de piques. Or, il est impossible de les franchir sans perdre de points de vie, et le fait de prendre la caisse à la fin du tunnel ne fait que remonter votre niveau d'énergie. Donc, vous déciderez de ne plus emprunter ce tunnel, et passerez au-dessus des trous... pour vous apercevoir finalement que vous arrivez à obtenir la caisse en question par l'autre bout du tunnel, c'est-à-dire par la sortie!

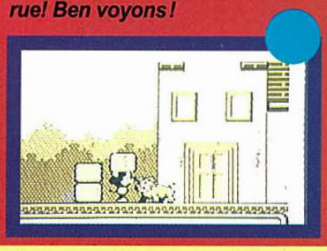
GAVE DE BONUS!



Effectivement, Mickey Chase est bourré de bonus. Il est donc facile (d'ailleurs, tout est facile dans ce jeu) de récupérer des points de vie rapidement. En particulier, les toits des maisons en regorgent; vous veillerez donc à emprunter les plates-formes qui vous permettront de monter le plus haut possible. Toujours en matière de bonus, il faut signaler la présence de cubes contenant... des bonus. Ces cubes sont ornés d'un point d'interrogation. Pour les ouvrir, il suffit de faire comme si vous les preniez entre les mains, et de prendre le bonus qui en tombe.

Une histoire à la Disney: Mickey s'est fait voler le cadeau qu'il comptait offrir à Minnie.

Mickey peut porter des cubes de pierre qui font deux fois son volume mais n'a pas assez de force pour terrasser à mains nues les bouledogues qui traînent dans la rue! Ben voyons!



COMMENTAIRE

PETER

Il est certain qu'en matière de plates-formes/action, Mickey Chase n'a rien de révolutionnaire. Le fait de prendre les cubes-rochers entre les mains et de les lancer sur les adversaires n'est pas nouveau, on avait déjà vu ça dans les versions précédentes, que cela soit sur Game Boy ou sur une autre machine. Mais pourquoi chercher le progrès technique là où il n'y en nul besoin? Cette cartouche s'avère un bon petit jeu très sympa, bien réalisé et assez facile. Il est par conséquent évident qu'elle ne s'adresse qu'aux plus jeunes joueurs, car les pros de la console ne mettront certainement pas plus de quelques heures pour terminer ce jeu. C'est le genre de cartouche qu'on emmène en vacances pour tuer le temps...

CAPCOM PRIX : NC

APPRECIATION

PRESENTATION 70%
On vous conte la petite histoire en images.

GRAPHISME 79%
Ils sont clairs, mais peu étoffés.

ANIMATION 83%
C'est rapide et précis. Juste ce qu'il faut.

BANDE-SON 78%
Les mélodies ont un côté "bon enfant".

JOUABILITE 86%
C'est parfait pour ce genre de jeu.

DUREE DE VIE 79%
Mickey Chase est un jeu facile.

INTERET 80%
Il plaira aux plus jeunes d'entre vous.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

Le dimanche

SUR France 3

Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en col

TILT

CONSOLES

UR FRANCE 3

CONSOLES +

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos,et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cédex 15.

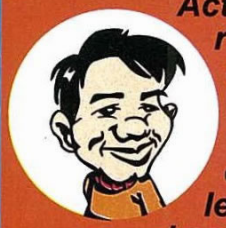
Je désire participer au match des champions :
Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : ..... ☎.....
Machine : .....

oration avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

MICROMANIA

ARCADE

IN THE



Actualité oblige, la rubrique arcade est réduite à deux pages. Heureusement, on vous a gardé le meilleur: le shoot-them-up des années 90, tout simplement!

R-Type, vous connaissez? C'est avec ce méga-hit que la compagnie Irem a gagné ses lettres de noblesse. Ce shoot-them-up légendaire fait encore partie à ce jour des meilleurs de sa catégorie. Fort de son expérience, Irem récidive en 1993 avec In the Hunt, un shoot-them-up démentiel qui révolutionne le genre. Un tour de force impressionnant quand on connaît le manque d'imagination dont souffrent les concepteurs de jeux vidéo.

UNE AMBIANCE ORIGINALE

Le vaisseau que vous dirigez est un sous-marin. L'engin a été remanié de manière à être adapté aux besoins d'un shoot-them-up: petit, compact, maniable et surtout d'une puissance de feu dévastatrice. In the Hunt vous entraînera dans les profondeurs sous-marines à la poursuite d'une organisation militaire secrète. Si l'histoire est banale, les graphismes, eux, sont très originaux: sous des icebergs, dans des ports militaires ou des villes englouties, vous combattrez des monstres aquatiques, destroyers et mines antipersonnel sans oublier l'immuable armada de vaisseaux amphibies en tout genre.

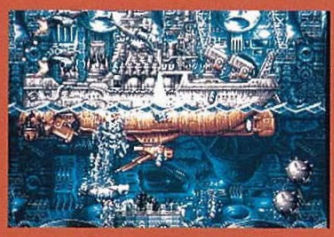
UN SYSTEME DE TIR INEDIT

Outre les conventionnels tirs frontaux de torpilles, votre vaisseau marin laisse tomber des charges explosives et des missiles qui fusent vers la surface de l'océan. Les explosifs sont très puissants mais peu maniables: la résistance de l'eau les ralentit et ils coulent lentement. Les missiles sont rapides mais leur zone d'action se limite à l'espace sous-marin. Si vous voulez atteindre les nombreux ennemis qui pullulent à l'air libre, il faudra crever la surface avec votre submersible.

UNE STRATEGIE DE COMBAT MODERNE

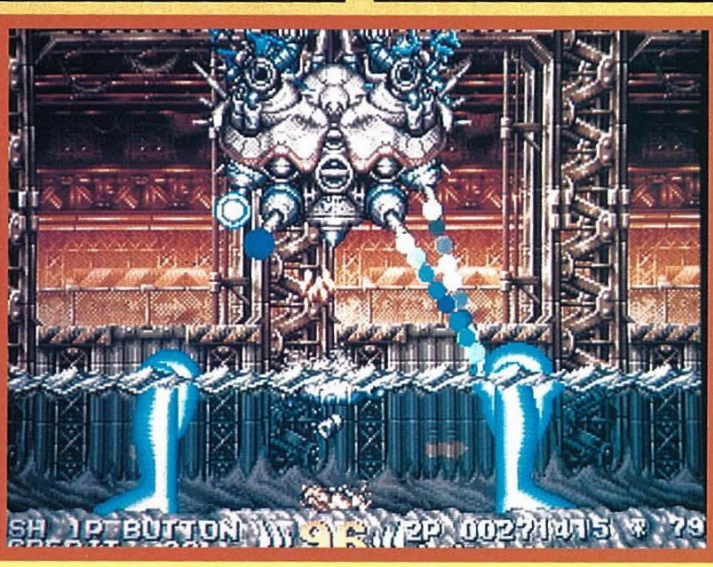
Si on fait le compte, l'armement du sous-marin couvre trois directions: l'avant, le haut et le bas. La disposition et la variété de l'armement vous invitent à élaborer de nouvelles stratégies de jeu, d'autant qu'il faut alterner action sous-marine et action en surface pour pouvoir atteindre tous les ennemis. Des options permettent d'augmenter la puissance de feu, condition sine qua non si l'on veut venir à bout des monstrueux boss de fin de niveau. Jouabilité parfaite, bruitages à la hauteur des graphismes, In the Hunt est un jeu d'exception. C'est le meilleur shoot-them-up qu'il m'ait été donné de voir depuis quelques années. Bravo, Irem!

Il faut renvoyer ce géant dans les profondeurs insondables d'où il est venu. Pour y parvenir, il suffit de déloger les blocs en haut de l'écran à l'aide des missiles.



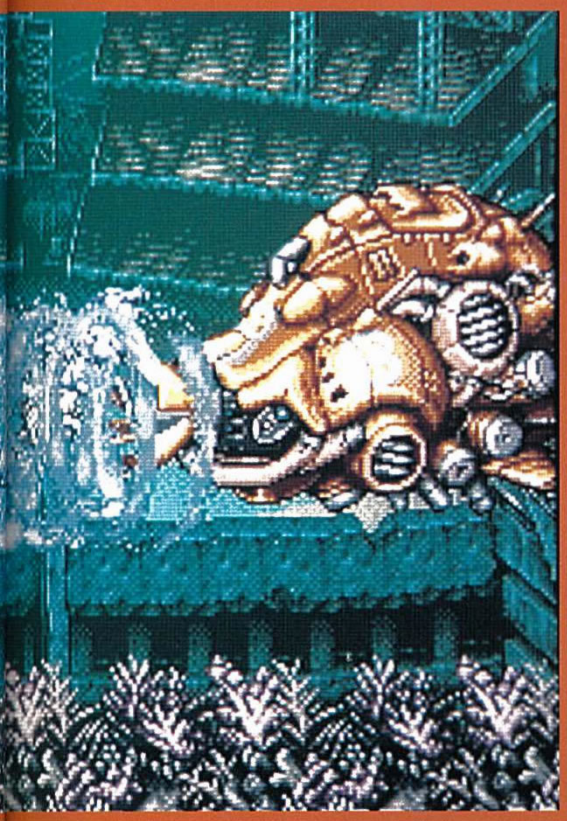
Cet immense destroyer est puissamment équipé pour la destruction de sous-marins. Il faut faire preuve de prudence en passant dessous.

A eux deux, ces gardiens créent un vortex qui aspire votre vaisseau. L'effet de remous est exceptionnel.

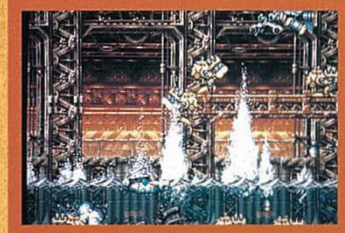


Eh oui! vous êtes bien le petit submersible en bas au milieu de l'écran! Lorsque les rayons laser se croisent, ils forment une barrière d'énergie mortelle.

HUNT

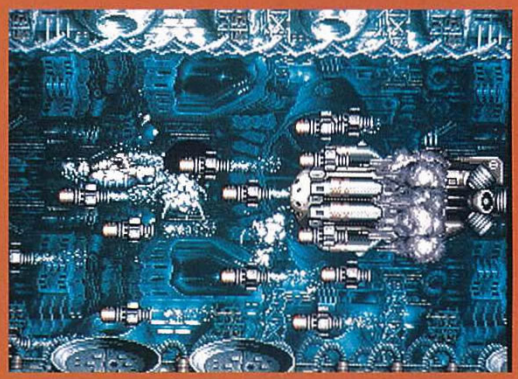


Admirez la gerbe d'eau créée par les missiles. Ce train transporte des bombes géantes, on le détruit en faisant exploser le pilier qui soutient le pont.



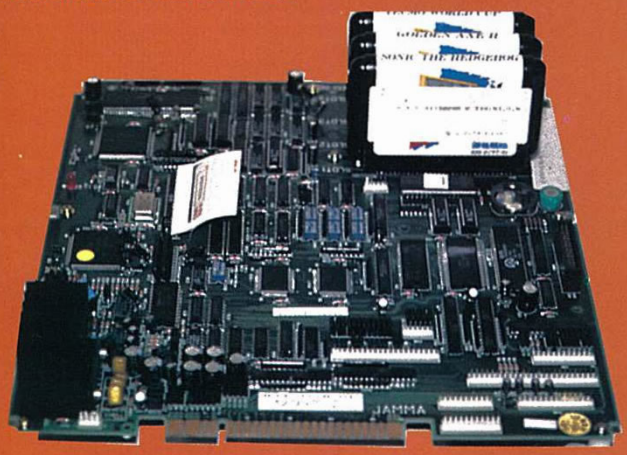
L'action se passe autant sous l'eau qu'à l'air libre. Si vous voulez atteindre les ennemis avec vos missiles, il est impératif de refaire surface.

N'en déplaise aux maladroits, il est possible d'éviter ces missiles. La jouabilité est impeccable.



Pour progresser, il faut détruire le pont morceau par morceau. Ce passage vous mènera droit à une mégapole engloutie, l'occasion de détruire quelques buildings.

Sonic, Golden Axe II et Tecmo World Cup : les jeux Megadrive seront bientôt en salle d'arcade !



KIT MEGA PLAY : LA MEGADRIVE EN SALLE D'ARCADE !

WDK vient de nous présenter le Kit Mega Play. Il s'agit en fait, à la base, d'une Megadrive, mais recarrossée et munie de quatre supports cartouche, dont les programmes ont été réadaptés pour les joueurs d'arcade. C'est ensuite au joueur de sélectionner le jeu de son choix. Quatre jeux réunis dans une seule borne d'arcade, voilà un argument auquel les exploitants de salles de jeu ne resteront pas insensibles. Passionné par la concurrence que se livrent consoles et cartes Jamma, M. Berthier, directeur commercial de WDK S.A., groupe Sega, est personnellement ravi de voir la Megadrive passer du rôle de rival à celui de "médiateur". En effet, la présence d'une console dans une salle d'arcade pourrait inciter les habitués à devenir des consolomaniaques, et vice versa.

Nous tenons à remercier WDK pour leur aimable collaboration à cette rubrique.

SUR VOS ECRANS

LES SORTIES OFF

	Titre du jeu	Editeur	Distributeur	Genre	C+
MEGADRIVE	ATOMIC RUNNER	SEGA	SEGA	SHOOT-THEM-UP	N° 13 : 79%
	CHIKI CHIKI BOY	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	N° 16 : 87%
	EX-MUTANTS	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	N° 17 : 85%
	G-LOC	SEGA	SEGA	SHOOT-THEM-UP	N° 19 : 73%
	JAMES BOND 007	DOMARK	SEGA	PLATES-FORMES	N° 20 : 78%
	ROLLING THUNDER II	NAMCO	SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 05 : 90%
	SIDE POCKET	SEGA	SEGA	SIMULATION	N° 14 : 90%
	TORTUES NINJA	KONAMI	SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 15 : 93%
	TWO CRUDE DUDES	SEGA	SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 08 : 60%
SUPER NINTENDO	BEST OF THE BEST	LORICIEL	BANDAI	SPORT	N° 14 : 92%
	DESERT STRIKE	E. ARTS	LUDI GAMES	SPORT	N° 15 : 86%
	JACK NICKLAUS GOLF	TRADEWEST	BANDAI	SPORT	NP* : 65%
	JIMMY CONNORS	UBI SOFT	LUDI GAMES	SPORT	N° 16 : 88%
	MAGIC SWORD	CAPCOM	BANDAI	BEAT-THEM-ALL	N° 09 : 68%
	PARODIUS	KONAMI	BANDAI	SHOOT-THEM-UP	N° 10 : 91%
	PGA TOUR GOLF	E. ARTS	LUDI GAMES	SPORT	N° 19 : 85%
	SUPER DOUBLE DRAGON	TRADEWEST	BANDAI	BEAT-THEM-ALL	N° 15 : 85%
	SUPER STAR WARS	JVC/LUCAS	BANDAI	PLATES-FORMES	N° 15 : 88%
	SUPER SWIV	STORM	LUDI GAMES	SHOOT-THEM-UP	N° 16 : 83%
SMS	LAND OF ILLUSION	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	N° 17 : 97%
	PIT FIGHTER	ATARI	SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 19 : 67%
	STRIDER II	US GOLD	SEGA	PLATES-FORMES	N° 20 : 84%
NES	BEST OF THE BEST	LORICIEL	BANDAI	SPORT	N° 19 : 85%
	PARODIUS	PALCOM	BANDAI	SHOOT-THEM-UP	N° 20 : 90%
GG	ARIEL	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	N° 19 : 45%
	CHAKAN	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	NP* : 80%
GB	BEST OF THE BEST	LORICIEL	BANDAI	SPORT	N° 19 : 85%
	NEMESIS II	KONAMI	LUDI GAMES	SHOOT-THEM-UP	N° 03 : 92%
	POPULOUS	IMAGINEER	LUDI GAMES	STRATEGIE	N° 20 : 93%
	TRACK & FIELD	KONAMI	LUDI GAMES	SPORT	N° 19 : 77%
NG	FATAL FURY II	SNK	GUILLEMOT INT.	BEAT-THEM-ALL	N° 18 : 97%
	SENGOKU II	SNK	GUILLEMOT INT.	BEAT-THEM-ALL	N° 20 : 83%
NEC	LORDS OF THUNDER	HUDSON	SODIPENG	SHOOT-THEM-UP	N° 19 : 91%
	HORROR STORY	NEC AVENUE	SODIPENG	PLATES-FORMES	N° 20 : 80%

* NP : Non Paru

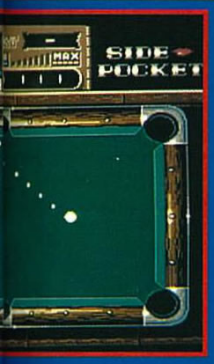
SIDE

FATA

SUR VOS ECRANS

CIELLES DU MO moins ch

rue des Ecoles 750
(1) 43.290.2



CKET (MD)

SUPER STAR WARS (SNIN)

BLES)
499 F
ux 795 F
PTATEUR SECTEUR 99 F
casion) :
F STREET OF RAGE 175 F
39 F SONIC 2 189 F
DE 1800 JEUX DISPONIBLES)
avec ALEX KIDD) 249 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISP
CONSOLE (Française) *
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)
MANETTE PRO 2 125 F PRO PAD
GAME-GENIE 349 F MENACER
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :
WRESTLE WAR 89 F STRIDER
ALEX KIDD 99 F SUPER H
ALTERED BEAST 99 F SUPER TH
SONIC 99 F WORLD C
CRACK DOWN 139 F

LAND OF ILLUSION (SMS)

URY II (NEO GEO)

PARODIUS (NES)

LORDS OF THUNDER (PC ENGINE CD)

DE GRANDES NOUVEAUTÉS À PETITS PRIX ?
C'EST AU 69 36 40 62 !

NEO GEO

ART OF FIGHTING	1 090 F
FATAL FURY II	1 190 F
FIRE SUPLEX	1 390 F
SENGOKU II	1 490 F
VIEW POINT	1 690 F

MEGADRIVE

AMAZING TENNIS US	399 F
BULLS VS BLAZERS US	399 F
FATAL FURY US	435 F
FLASHBACK US	435 F
GOLDEN AXE III JAP	389 F
SHINING FORCE US	435 F
SHINOBI III US	435 F
SUMMER CHALLENGE US	399 F
TECMO SOCCER US	399 F

SUPER FAMICOM

2020 BASEBALL	449 F
BATMAN RETURNS	439 F
DEAD DANCE	545 F
FORTRESS OF RAGE	545 F
F1 EXHAUST HEAT II	545 F
HUMAN GRAND PRIX	495 F
POP'N TWINBEE	495 F
SUPER BOMBERMAN	590 F
SUPER DUNK STAR	590 F
USA ICE HOCKEY	449 F

SUPERNES

BATTLE TOADS	495 F
BUBSY	495 F
DUNGEON MASTER	525 F
FATAL FURY	495 F
MECHWARRIOR	495 F
SHADOW RUN	495 F
STARFOX	525 F
STREET COMBAT	495 F
TAZZMANIA	495 F
TECMO NBA	525 F

consoles GAMES
commandez, c'est livré !

Vente par correspondance uniquement du lundi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30

Consoles **GAMES** – 7, venelle Benjamin Franklin – 91000 EVRY

TITRE	PRIX
EMBALLAGE ET PORT	30 F
TOTAL A PAYER	

CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
..... CODE POSTAL : .....
VILLE : ..... TÉL. : .....
☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE
☐ CB Numéro.....
Date d'exp. ..... Signature

NOM : Killer

PRENOM : Ze

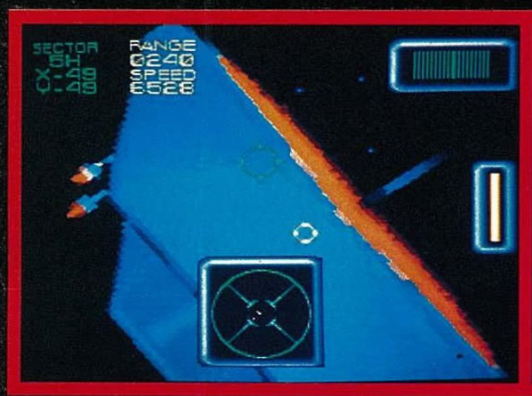
AGE : Z'êtes de la police ?

PROFESSION : Bougez pas, je cherche...

LES

Ah! the vendus, the pourris, ils ont osé, ils m'ont fait ça, à moi, Ze... Je rentre tranquille dans mon terrier, entre le bureau et la poubelle, et qu'est-ce que j'trouve planté dans une de mes santiags, à côté d'une vieille chaîne de tronçonneuse rouillée et pleine de sang séché? Un brin de muguet! Non mais ça va pas? Et pourquoi pas un nécessaire de broderie bigouden ou un poster de Sophie Marceau dans la Boum 3, tant qu'on y est? Si je chope le gol rigolo qui a fait ça, j'y fais bouffer ses clochettes! Et puis, c'est pas la saison de m'énerver vu la qualité des softs de ma poub' du mois... Trois sombres daubes qui se classent d'entrée dans le peloton de tête du Taupe 50 de la honte, entre le nouveau 45 tours de Jordy et le dernier disque (on espère et on prie) de Yannick Noah. Bon, allons-y fissa illico pour le massacre!

Distributeur	Genre	
SEGA	SHOOT-THE	
SEGA	PLATES-FORM	
SEGA	PLATES-FORMES	
SEGA	SHOOT-THEM-UP	
SEGA	PLATES-FORMES	N
SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 05:
SEGA	SIMULATION	N° 14: 90%
SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 15: 93%
SEGA	BEAT-THEM-ALL	N° 08:



WARPSPEED

de Ballistic sur Super Nintendo.

Les vaisseaux de Warpspeed ne connaissent que deux étapes d'animation: la lointaine bouillie de pixels, ou le gros plan baveux!

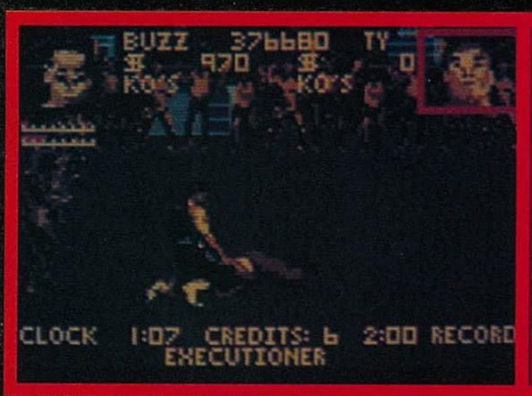
Dans le genre soucoupes volantes et castagne dans l'espace, va falloir repasser dans quelques siècles, quand les programmeurs seront parvenus à faire plus propre et moins minable. Visiblement, ils ont fait joujou avec la fonction Zoom de la Super Nintendo en oubliant la jouabilité. Résultat: on se ramasse tout un tas de vaisseaux pourraves qui volent n'importe comment et qui vous traversent la tronche d'un seul coup, sans prévenir, plus rapides que la fraise d'un dentiste. Pas la peine de compter sur vos lasers asthmatiques, le temps qu'ils soient prêts à vous défendre, maman Alien a le temps d'envahir six fois la Terre avant de recevoir les pétards mouillés de vos bastos fatiguées.

CALIFORNIA GAMES 2

d'Epyx sur Super Nintendo.

Oh! comme c'est moche! Et encore, l'épreuve du skate-board est la plus photogénique du lot!

Dans les jeux de sports, il y a toujours des épreuves qui sont moins bien réussies que d'autres... Là, au moins, pas de problème, les épreuves sont toutes plus nullissimes les unes que les autres! Que vous fassiez de la moto aquatique ou du deltaplane, du skate, du surf, voire du ski à Los Angeles, (pourquoi pas du patin à glace dans le Ténéré...), vous ressentirez toujours les mêmes sensations de consternation, d'ennui, d'assoupissement, et la douloureuse impression d'avoir une pancarte dans le dos marquée: "pigeon"!



PIT-FIGHTER

de Atari sur Lynx.

A moins de rebaptiser ce jeu Fantasmes nocturnes pour pit-fighters pervers", on se demande qui réussira à vendre cette nullité.

Cette castagne ayant toujours été nulle, c'est pas vraiment en changeant de machine qu'elle va s'arranger! Merci pour la viande froide du mois... Ce jeu, même ma poubelle n'en veut pas tant les coups sont peu nombreux, la stratégie indigente et tout le combat soporifique. Le jeu d'arcade d'origine offrait des digitalisations foireuses de combattants tout raides, déambulant comme de grosses taches colorées informes, je vous laisse imaginer ce que ça donne sur une portable! A mon avis, la seule baston intéressante est celle qui aura lieu quand vous rapporterez la cartouche à votre revendeur et que vous lui demanderez de vous rembourser!

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR * avec Columns			499 F
CONSOLE GAME-GEAR (neuve) + 4 Jeux			795 F
LOUPE	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
JOE MONTANA FOOT	109 F	STREET OF RAGE	175 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	SONIC 2	189 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)			249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
ALTERED BEAST	79 F	SHINOBI	99 F
KUNG FU KID	79 F	TENNIS ACE	99 F
WORLD SOCCER	79 F	WORLD CUP ITALIA	99 F
GLOBAL DEFENSE	96 F	XENON II	99 F
GHOSTBUSTERS	99 F	SAGAIA	139 F
RAMBO III	99 F	AFTER BURNER	179 F
RASTAN SAGA	99 F	SONIC II	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE (Française) *			499 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)			79 F
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	MENACER *	349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
WRESTLE WAR	89 F	STRIDER	139 F
ALEX KIDD	99 F	SUPER HANG ON	179 F
ALTERED BEAST	99 F	SUPER THUNDER BLADE	179 F
SONIC	99 F	WORLD CUP ITALIA	179 F
CRACK DOWN	139 F	STREET OF RAGE	199 F
DICK TRACY	139 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
GOLDEN AXE II	139 F	MICKEY ET DONALD	299 F
MOONWALKER	139 F	SONIC II	299 F
OUT RUN	139 F	STREET OF RAGE 2	299 F
RAMBO III	139 F	TERMINATOR 2	299 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu	1690 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS *			349 F
ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE	249 F	HANDY-BOY	349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
GARGOYLE'S QUEST	99 F	WORLD CUP	139 F
TORTUE NINJA	109 F	SPIDERMAN	139 F
MOTOCROSS MANIAC	136 F	BUGS BUNNY	149 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE *			249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
BLUE SHADOW	99 F	GAUNTLET 2	139 F
CHEVALIERS ZODIAQUE	99 F	ZELDA 1	149 F
TORTUE NINJA	99 F	TOP GUN 2	175 F
SPY VS SPY	109 F	ZELDA 2	179 F
DRAGONBALL	139 F	GREMLINS 2	199 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française (neuve) :	
CONSOLE nue	690 F
CONSOLE + MARIO KART	890 F
CONSOLE + STREET FIGHTER II	1090 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F
SUPERSCOPE * + 6 Jeux	399 F
ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
GHOULS AND GHOSTS	269 F	SUPER PROBOTECTOR	314 F
SUPER MARIO KART	269 F	ANOTHER WORLD	339 F
SUPER MARIO PAINT	269 F	AXELAY	339 F
SUPER SOCCER	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
ZELDA 3	269 F	ROAD RUNNER	339 F
DESERT STRIKE	299 F	STREET FIGHTER 2	339 F
JIMMY CONNORS	299 F	SUPER STAR WARS	339 F
WRESTLEMANIA	299 F	MAGICAL QUEST	379 F

NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO (NEUVE)			1990 F
(+ DE 50 JEUX DISPO.)		avec 1 jeu	2490 F
MANETTE	399 F	MEMORY CARD	199 F

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
ALPHA MISSION 2	690 F	479 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
FATAL FURY 2	1490 F	1190 F
SENGOKU 2	1490 F	1190 F

NEC

CONSOLE (neuve) COREGRAFX II * avec 1 jeu	290 F
PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu	995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)	

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

* OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles.

RC : Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

CODE POSTAL.....VILLE.....

TEL DOM : .....TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑

CARTE BLEUE ❑ N°

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date expiration : . . / . .

Signature.....

CONSOLE + 05/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 Frs de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que **Tous** vos jeux sur :

•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

et échangeons vos consoles et jeux sur :

•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC

(voir modalités au magasin)

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

CHER WIEKLEN

Salut à tous !
J'ai un problème avec mon troll. Vous savez bien, je vous en ai déjà parlé, celui qui est un peu simplet, qui se prend pour un elfe et qui me prend pour un orc (encore que cette dernière lubie, semble-t-il, lui soit passée). Il devient très difficile à tenir en appartement, et je cherche quelqu'un qui voudrait bien s'en occuper. Il est propre, dressé à répondre quand on l'appelle, mais dès qu'on le laisse seul dans l'appartement, il casse tout! Sa dernière trouvaille: il s'est acheté une charrette tirée par quatre chevaux. L'autre jour, il l'a garée à côté du journal (où, je dois bien le dire, elle faisait sensation). Alors que je le raccompagnais, il s'est soudain mis à taper comme une brute sur une voiture (véridique!). Si vous connaissez des trolls, vous savez qu'ils ont une sacrée poigne, et il m'a fait penser à ce moment là à Blanka dans Street Fighter II, en train de casser la voiture du Bonus Stage... Le massacre! Quand il s'est un peu calmé, je lui ai demandé ce qu'il lui arrivait. Et lui de me dire qu'il ne supportait pas qu'on érafle son "carrosse"! Il faut préciser que cette fameuse charrette était située 50 mètres plus loin. Bon, je donne donc (gratuitement) un troll domestique bien dressé, propre. Il est un peu bigleux, ce qui peut parfois poser quelques problèmes, mais il est brave et affectueux. Il sera particulièrement heureux chez un elfe, car il se prend pour l'un d'eux. Si cela vous intéresse, écrivez au journal, qui transmettra.

Wieklen, l'ami des animaux

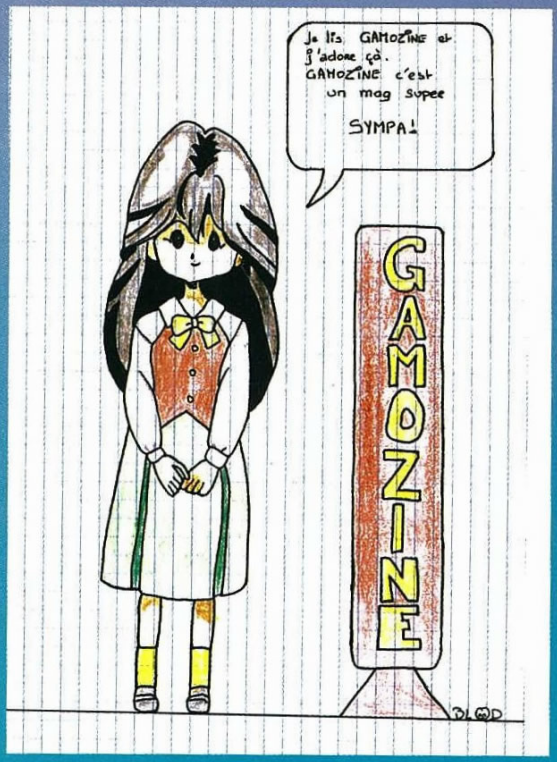
MAG

Cher Monsieur
Je fais partie d'une classe de 4e qui fait un journal, "Pourquoi Pas", lequel tire à 500 exemplaires. Je m'occupe de la rubrique "jeux vidéo". Ce journal est vendu dans les librairies de Paris. J'aimerais savoir s'il est possible que vous m'envoyiez des photos, des diapositives ou des communiqués de presse sur les nouveaux jeux sur consoles (de préférence sur Ranma 1/2 II, Wonder Dog, Dragon Ball Z 2, etc.).

David

Mais c'est très bien, ça, de faire un journal! Et, bien sûr, je suis tout à fait prêt à te donner des infos. Mais à une petite condition: que tu me fasses parvenir un exemplaire de ton mag'! C'est incroyable, quoi, tu me parles d'un journal que je ne connais pas, et, sans m'en envoyer un exemplaire, tu me demandes un service!

Wieklen, leTsssss...



On commence à recevoir des logos pour le fanzine de Pascal (C+ 17)! Voici Gamozine (plus une mascotte qu'un logo), envoyée par Blod.

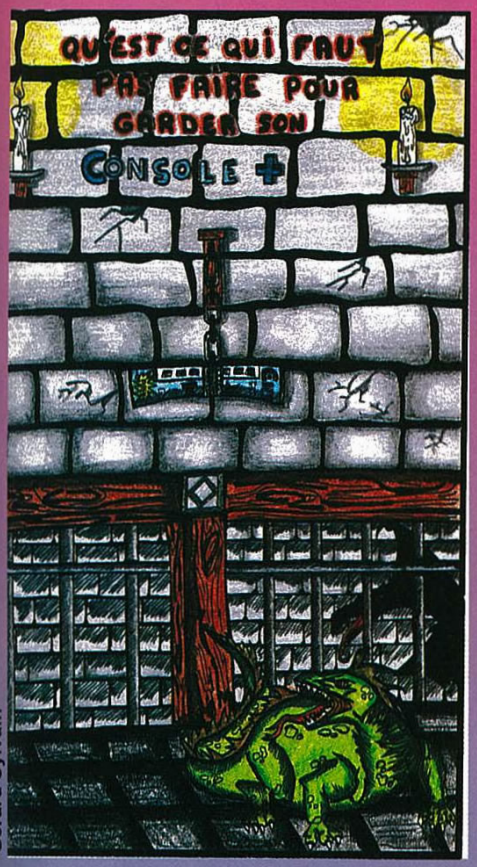
WIEKLEN LE HOBBIT?

Mon nain préféré (le seul qui ne m'ait pas encore tapé!), je viens de relire le n° 8 de Consoles+, numéro mémorable s'il en est, vu que tu y testais Warsong sur MD (en attendant la version NEC CD-Rom, ah! quel supplice!). Or, j'ai été choqué (ainsi que la Terre entière) par la présence page 141 de ces quelques mots. Je cite: "Je ne viendrai certainement pas me faire lancer comme un vulgaire hobbit!". Que tu ne veuilles pas te faire lancer, soit. Mais que tu sous-entendes que les hobbits devraient se laisser faire, là non, cela ne va plus! Halte à la discrimination raciale! Les hobbits ont le droit de ne plus être considérés comme des gobboses [c'est quoi? NDW].
Cela étant dit, je n'ai pas d'amis hobbits (ni gobelins d'ailleurs) [ah! OK! les gobboses, c'est des gobelins. NDW].
Et je te conseille de regarder Harry Fox, vers 2 heures du mat', sur TF1. Je crois qu'on a rarement fait plus débile, sauf peut-être "La croisière s'amuse", "Hélène et les garçons", "Voisin Voisine" et "Salut les musclés". Je te conseille aussi de lire la rubrique (si l'on peut appeler cela une rubrique) jeux vidéo de "Télé 7 Jours"...
Tiens, j'ai une question-miracle, et même quatre.
1) Où peut-on commander des jeux NEC au détail à Paris? Des TONNES de jeux de rôle sortent au Japon, et AUCUN n'est importé! Je désespère, mon oncle n'y repart pas avant six mois... (à ce propos, il faut bien des neveux aux oncles, je crois que tu t'y connais là-dessus!).
2) Existe-t-il une antenne satellite permettant de recevoir la TV japonaise? (Le "Si oui, laquelle?" est sous-entendu. A moins de 500 000 F, si possible...)
3) Quel est mon âge (mental, le physique ne se compte plus...)?
4) "Machin" [s'cusez, c'est intraduisible NDW] sur Super CD-Rom est-il si bon et si vaste que cela?
Encore une toute petite chose: lorsqu'un jeu est mauvais, pourquoi le noter 50% s'il n'en vaut pas plus de 10? Je sais, votre magazine n'a pas trop de problèmes de ce côté-là, et cette critique s'adresserait plutôt à certains de vos concurrents. Je la fais cependant, car tu es le seul à respecter le courrier de tes lecteurs (et à ne pas avoir besoin de te rattraper par la suite). Et moi, le seul à faire du cire-pompes aussi voyant. Et à faire autant de parenthèses. [oui, mais je les ai enlevées pour que ce soit plus lisible... NDW]

Kenama "contradictoire" Deuleule, qui la ramène un peu trop avec son japonais, mais quand on aime, on ne compte pas...

PS: Le n° 2 de "Sugai Senté" [je ne suis pas sûr que ce soit Sugai, mais tu fais tes "o" comme tes "a"! NDW] devrait te parvenir d'ici peu. Pourrai-je l'estampiller "approuvé par Wieklen"?
P.P.S: Je n'aime pas Zelda, mais comme je sais que tu es un nain tolérant (oh! oh!), j'espère que tu ne m'en voudras pas trop.
P.P.P.S: Un jour, j'écrirai bien... et je sauterai des lignes!
P.P.P.P.S (ouf!): Je n'aime pas Dragon Ball. Tu n'en as rien à faire? Tant mieux! Non, mais c'est parce que tu vois, boutique japonaise, goodies, 2 000 F, 2 mecs; enfin, bon... Rien, Ciao!

COURRIER



Gérard Sylvain

Dernière minute: ils ont sucré Harry Fox... Une minute de silence. Merci.

Comme je le dis souvent, l'alcool fait des ravages dans notre jeunesse... Bon, passons. Ne te méprends pas, je n'ai rien contre les hobbits, qui sont charmants mais un peu niais (l'or et l'argent les laissent indifférents, tu te rends compte? Et même les beaux cailloux brillants!). Si je disais ça, c'est d'abord parce que je préfère qu'on lance un hobbit que moi. Et puis, bon, ils sont plus légers (argument boiteux) et se font moins mal à l'arrivée... Bon, OK, je m'enfonce. Toutes mes excuses aux hobbits, je n'aurais pas dû écrire cela. Essayez plutôt le lancer de gob. Le problème, c'est que ça fait des tâches sur la moquette...
Je ne regarde pas la télévision à 2 h du mat', moi! Il faut dire qu'à mon âge, on se couche tôt. Au fait, tes parents sont au courant que tu regardes la télé si tard? Je ne lis pas "Télé 7 jours", mais si j'en vois passer un, je jetterai un œil. En tout cas, je sais que notre rédac' chef adoré écrit toutes les semaines une rubrique dans "Télé Poche". Bon, voyons les questions.
1) Essaie les boutiques spécialisées (Ultima, Shoot Again, etc.). La boutique ScoreGames (Paris V°) possède aussi un beau rayon de jeux d'occasion pour la PC Engine. T'as de la veine d'avoir un oncle qui va au Japon (oui, je sais, mes neveux ont de la veine d'avoir un oncle testeur de jeux...). Mais, tu sais, si tu lis le japonais, cela ne veut pas dire que beaucoup soient dans ton cas, et importer un jeu incompréhensible pour 99% des joueurs n'a qu'un intérêt très limité pour les revendeurs.
2) Franchement, vous avez de ces questions... Pourquoi tu ne vas pas la poser à un vendeur d'antennes satellites? Ah, monde cruel... (faites pas attention, c'est ma crise); Robby me souffle tout de même qu'il te faudrait une parabole de belle dimension avec un bon matériel derrière pour capter des chaînes japonaises.
3) D'après ta lettre, je dirais entre 14 et 16 ans. Au fait, pas mal, ta lettre. J'aime bien le style...
4) Hein? Dou iou spic frennche?
Les notes: c'est vrai, de nombreux jeux devraient avoir moins de 20%. Mais, en pratique, il est rare de trouver des jeux vraiment nuls. Et encore plus dur de dire "ce jeu est nul" parce qu'on ne l'aime pas (tu as peut-être remarqué qu'un certain Killer s'occupe de ces jeux vraiment atroces). Qui sait, il peut toujours exister quelqu'un qui aimera le jeu... C'est pour cela que, hormis quelques cas "graves", on note les jeux qu'on n'aime pas entre 30 et 50%. Tu cires très bien les pompes. Si, si, je t'assure...

Wieklen, le nain très tolérant

P.S.: Attends, je n'ai toujours pas reçu ce 'zine, donc je te donnerai — peut-être — mon accord APRES l'avoir regardé. Normal, non?
P.P.S.: Pourquoi tu me dis ça? J'aime bien Zelda, mais sans plus. Y aurait-il un jeu de mots?!? Arggg... J'ai compris!
P.P.P.S.: Ouais, on verra...
P.P.P.P.S.(re-ouf): Tu parles du jeu ou du dessin animé? Et puis, si tu veux nous faire partager une expérience malheureuse, sois un peu plus explicite, S.V.P.!

PORTRAIT

Ton magazine est génial, malgré quelques défauts. Mais j'ai des questions à te poser...
1) Combien mesures-tu?
2) Avez-vous des nouvelles du CD-Rom Neo Geo?
3) Quels sont tes cinq jeux préférés sur Megadrive?
4) Quels sont les prochains jeux que tu vas acheter?
5) Pourrais-tu mettre une photo de toi dans le mag'? On verra à quoi tu ressembles, on va bien rire...
6) Dans Consoles+ n° 13, dans le test de Sonic 2, je regarde, et je vois 78% en bande-son. Mais ça va pas! La musique est superbe... [etc. NDW]
7) TMNT est-il mieux que Streets of rage 2?
8) As-tu d'autres animaux que les dragons?
9) Pourquoi le "Hit Parade" des testeurs à disparu?
10) Je trouve que la rubrique "Game Over" est nulle. Le jeu perd de son intérêt si l'on en dévoile la fin.
11) Ne pourriez-vous pas faire un super-guide de poche chaque année pour récapituler tous les jeux testés?
12) Combien gagnes-tu (sincèrement)? Et combien de semaines de vacances as-tu?
13) Ma lettre sera-t-elle publiée?

François

Quels défauts?
1) Actuellement, je mesure 1,87 m. Bon, Robby, arrête de rigoler comme ça, c'est vrai que je suis monté sur la table, et alors?
2) Non.
3) Warsong, Sonic, Thunderforce III, D&D, Shining.
4) Tu sais, ça fait un moment que je n'ai pas acheté de jeu. Vu le métier que je fais...
5) Une photo qui rend difficilement compte de ma beauté naturelle a été publiée dans le trombinoscope du numéro d'avril de Consoles+.
6) C'est marrant, je n'ai pas tellement aimé Sonic 2 non plus. Trop semblable au 1 à mon goût. Mais, de toute façon, Banana note à sa convenance, et sauf désaccord grave, je ne me permettrai pas d'intervenir sur son avis.
7) Heu... Franchement, je n'aime ni l'un ni l'autre. En pratique, je préfère quand même Streets of Rage 2...
8) J'ai un troll apprivoisé mais je pense m'en débarrasser. Ça intéresse quelqu'un? Il est propre, mais il a tendance à tout casser, et il vaut mieux pour lui une maison à la campagne, comme ça on le laisse dans le jardin, il y posera moins de problèmes ...
9) On y retrouvait trop souvent les mêmes titres. Nous sommes en train d'étudier une nouvelle formule pour cette rubrique. Wait and see.
10) Toi, tu es un super-bon-joueur, mais pense à tous ceux qui, après deux ou trois mois d'acharnement, n'arrivent pas à la fin? Ne crois-tu pas que cela peut leur faire plaisir? Et puis, ça permet aussi de conserver des images d'un jeu que tu aurais déjà terminé.
11) Nous avons déjà réalisé un tel guide (C+ 11). Sinon, nous avons également édité, en collaboration avec nos collègues de "Tilt" (le mag' des jeux micro) un guide 93 en fin d'année.
12) 131 pièces d'or par mois, 2 d'argent et 6 de bronze. Quel est le cours actuel de la pièce d'or? 1 pièce d'or = 5 pièces d'argent ou 50 pièces de bronze.
13) Non.

Wieklen "Tu veux ma photo?"

LIRE QUOI?

Hello Wieklen, le nain des bois qui sent l'olivier (je sais pas pourquoi , mais j'avais envie de dire ça. J'espère que je ne t'ai pas vexé...).
Bon, voilà, je viens de m'acheter un jeu sur Game Boy, Shadow Warrior, complètement archi-dément. Je réponds au nom de Lionel, et je combats contre le terrible Gulf, l'empereur maudit. Enfin, aucun rapport avec ce que je vais te dire.
1) Est-ce que, avant de jouer à un jeu, tu lis toujours le livret?
2) Au cours d'un pari avec les copains, j'ai dit que la première Lynx était une 8 bits et la deuxième une 16 bits. Est-ce vrai?
J'ai dû péter un boulon, comme notre cher Killer.

Lionel

Salut mon grand (je devrais éviter ce genre de phrases, je me fais du mal...). Bonne chance face à l'empereur maudit, l'ignoble Gulf.
1) En théorie, je devrais, mais je ne le fais quasiment jamais. Cela me permet de voir si le jeu est immédiatement accessible, ou s'il utilise des commandes complexes (d'où la note de prise en main).
2) Désolé, mais les deux Lynx sont des 8 bits... Ça t'apprendra à parier! Au fait, t'as retrouvé le boulon?

Wieklen le ferrailleur

Merci à Blod, Gérard, et à tous les autres pour leurs dessins.
(N'oubliez pas de signer vos œuvres!)

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES +

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

688 ATTACK SUB, Megadrive 2
1941, Supergrafx 2
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo 4
A BOY AND HIS BLOB, Megadrive 1
ACROBAT MISSION, Super Famicom 15
ACTRAISER, Super Famicom 0
ACTRAISER, Super Nintendo 19
ADDAM'S FAMILY, Game Boy 13
ADDAM'S FAMILY, Nintendo 13
ADDAMS FAMILY II, Super Nintendo 18
ADDAMS FAMILY, PC Engine CD 7
ADDAMS FAMILY, Super Nintendo US 11
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo 11
ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC, Nintendo 16
ADVENTURE ISLAND, Game Boy 8
ADVENTURE ISLAND, PC Engine 0
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, Nintendo 12
AERIAL ASSAULT, Game Gear 11
AEROSTAR, Game Boy 4
AIR RESCUE, Sega 12
ALDYNES, Supergrafx 0
ALIEN 3, Game Gear 17
ALIEN 3, Megadrive 13
ALIEN 3, Sega 16
ALIEN SYNDROME, Game Gear 9
ALIENSTORM, Megadrive 1
ALIENSTORM, Sega 6
ALISIA DRAGOON, Megadrive 6
ALPHA MISSION 2, Neo Geo 1
ALTERED SPACE, Game Boy 4
AMAZING TENNIS, Super Nintendo US 16
ANDRO DUNOS, Neo Geo 12
ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD 19
ANOTHER WORLD, Super Nintendo 15
APB, Lynx 2
AQUATIC GAMES, Megadrive 14
ARCADE SMASH HIT, Sega 11
AREA 88, Super Famicom 1
ARIEL THE LITTLE MERMAID, Megadrive 17
ARIEL, THE LITTLE MERMAID, Game Gear 19
ART OF FIGHTING, Neo Geo 16
ASTERIX, Sega 5
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV 14
ATOMIC RUNNER, Megadrive 13
AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY, Super Famicom 4
AWESOME GOLF, Lynx 6
AX BATTLER, Game Gear 11
AXELAY, Super Famicom 12
B.C. KID, Game Boy 18
BACK TO THE FUTURE II, Sega 5
BACK TO THE FUTURE III, Sega 9
BAD OMEN, Megadrive 7
BAD'N RAD, Game Boy 6
BALLISTIX, PC Engine 6
BART VS THE JUGGERNAUTS, Game Boy 17
BART'S KNIGHTMARE, Super Nintendo US 15
BASEBALL STARS 2, Neo Geo 10
BASKETBRAWL, Lynx 12
BATMAN RETURNS, Game Gear 16
BATMAN RETURNS, Lynx 12
BATMAN RETURNS, Megadrive 17
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER, Game Boy 11
BATMAN, RETURN OF THE JOKER, Nintendo 15
BATMANS RETURN, Super Famicom 17
BATTLE BLAZE, Super Famicom 8
BATTLE DODGE BALL, Super Famicom 1
BATTLE LODE RUNNER, PC Engine 19
BATTLE MANIA, Megadrive 8
BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo 2
BATTLE TOADS, Game Boy 16
BATTLECLASH, Super Nintendo 19
BATTLETOADS, Nintendo 9
BEAST WARRIOR, Megadrive 3
BEETLEJUICE, Game Boy 7
BEST OF THE BEST, Game Boy 19
BEST OF THE BEST, Nintendo 19
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, Game Boy 2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL, Super Nintendo US 8
BIO SHIP PALADIN, Megadrive 3
BLADES OF STEEL, Game Boy 9
BLASTER MASTER, Nintendo 8
BLAZEON, Super Famicom 13
BLOCK OUT, Megadrive 1
BLOWOUT, Nintendo 9
BLUE SHADOW, Nintendo 6
BOMBERMAN 93, PC Engine 17
BONANZA BROS, PC Engine CD 13
BONANZA BROS, Sega 10
BOULDER DASH, Game Boy 1
BOULDER DASH, Nintendo 3
BOXXLE, Game Boy 3
BROWNING, PC Engine CD 8
BUBBLE BOBBLE, Sega 6
BUBBLE GHOST, Game Boy 7
BUCK ROGERS, Megadrive 7
BUGS BUNNY II, Game Boy 5
BUILDERLAND, PC Engine CD 10
BULLS VS BLAZERS, Super Nintendo US 18
BULLS VS LAKERS, Megadrive 12
BURAI FIGHTER, Game Boy 1
BURGERTIME DELUXE, Game Boy 11
BURNING FIGHT, Neo Geo 5
BUSTER BALL, Game Gear 9
CACOMA KNIGHT, Super Famicom 18
CADASH, Megadrive 12
CAESAR'S PALACE, Game Boy 3
CAL. 50, Megadrive 4
CALIFORNIA GAMES, Nintendo 4
CAMEL TRY, Super Famicom 10
CAPTAIN PLANET, Megadrive 19
CAPTAIN PLANET, Nintendo 5
CASTLE OF ILLUSION, Megadrive 0
CASTLEVANIA 3, Nintendo 18
CASTLEVANIA II, Game Boy 11
CAVEMAN NINJA, Nintendo 10
CENTURION, Megadrive 1
CHAKAN, Megadrive 17
CHAMPION OF EUROPE, Sega 10
CHASE H.Q., Game Boy 3
CHECKERED FLAG, Lynx 3
CHESS MASTER, Game Boy 0
CHESSMASTER, Game Gear 9
CHESTER CHEETAH, Super Nintendo US 18
CHEVALIERS DU ZODIAQUE, Game Boy 3
CHIKI CHIKI BOY, Megadrive 16
CHOPLIFTER II, Game Boy 8
CHRIS NO BOOKEN, PC Engine CD 6
CHUCK ROCK, Game Gear 15
CHUCK ROCK, Megadrive 11
CHUCK ROCK, Sega 11
CLEYLANCER, Megadrive 11
CONAN, PC Engine CD 8
COOL WORLD, Super Nintendo 19
CORPORATION, Megadrive 10
CORVETTE ZR1 CHALLENGE, Nintendo 10
CORYOON, PC Engine 6
COTTON, PC Engine CD 19
CRACKOUT, Nintendo 11
CREST OF WOLF, PC Engine CD 18
CROSSED SWORDS, Neo Geo 4
CRUDE BUSTER, Megadrive 8
CRYING, Megadrive 16
CRYSTAL MINES II, Lynx 9
CRYSTAL WARRIOR, Game Gear 11
CYBER LIP, Neo Geo 0
CYBORG JUSTICE, Megadrive 19
DAHNA, Megadrive 5
DAISENPU CUSTOM, PC Engine 1
DARIUS TWIN, Super Famicom 0
DAVIS CUP TENNIS, PC Engine CD 10
DEAD DANCE, Super Famicom 18
DEATH DUEL, Megadrive 15
DECAP'ATTACK, Megadrive 3
DEFENDER OF THE CROWN, Nintendo 5
DEFENDERS OF OASIS, Game Gear 17
DENNIN ALESTE, Mega CD 17
DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF, Megadrive 7
DESERT STRIKE, Super Nintendo US 15
DEVIL CRASH, Megadrive 3
DEVILISH, Game Gear 0
DIGGER, Nintendo 4
DIMENSION FORCE, Super Famicom 4
DINOLAND, Megadrive 2
DINOLYMPICS, Lynx 18
DIRTY LARRY, Lynx 17
DORAMON II, PC Engine 6
DOUBLE DRAGON II, Game Boy 3
DOUBLE DRAGON II, Game Boy 9
DOUBLE DRAGON II, Megadrive 5
DOUBLE DRAGON III, Nintendo 9
DOUBLE DRAGON, Megadrive 9
DR. FRANKEN, Game Boy 13
DR. MARIO, Game Boy 1
DRACULA, Lynx 17
DRACULA, Super Famicom 3
DRAGON CRYSTAL, Sega 6
DRAGON EGG, PC Engine 4
DRAGON SABER, PC Engine 6
DRAGON'S EYE, Megadrive 5
DRAGON'S LAIR, Game Boy 8
DRAGON'S LAIR, Nintendo 6
DYNA WARS, Super Famicom 10
DYNABLASTER, Nintendo 14
E. H. BOXING, Megadrive 12
EARNEST EVANS, Megadrive 6
ECCO THE DOLPHIN, Megadrive, 16
EDONO KIBA, Super Famicom 17
EL VIENTO, Megadrive 3
ÉLITE, Nintendo 13
EMPIRE STRIKES BACK, Game Boy 19
ETERNAL CITY, PC Engine 0
EUROPEAN CLUB SOCCER, Megadrive 11
EX-MUTANTS, Megadrive 17
EXHAUST HEAT, Super Famicom 8
EXILE 2, PC Engine CD 15
EXILE, Megadrive 10
F-ZERO, Famicom 0
F-15 STRIKE EAGLE, Nintendo 8
F-22 INTERCEPTOR, Megadrive 4
F. FANTASY, MYSTIC QUEST, Super Nintendo US 15
F.1 RACE, Game Boy 1
F1 GRAND PRIX II, Super Famicom 19
F1 GRAND PRIX, Megadrive 5
F1 GRAND PRIX, Super Famicom 11
F1 HERO MD, Megadrive 9
FACEBALL 2000, Super Nintendo US 15
FACTORY PANIC, Game Gear 6
FAERY TALE ADVENTURE, Megadrive 1
FANTASIA, Megadrive 1
FANTASY ZONE, Game Gear 1
FATAL FURY 2, Neo Geo 18
FATAL FURY, Neo Geo 7
FATAL FURY, Super Famicom 17
FATAL REWIND, Megadrive 4
FELIX THE CAT, Nintendo 19
FIGHTING MASTERS, Megadrive 5
FINAL FIGHT, Mega CD 18
FINAL FIGHT, Nintendo 12
FINAL MATCH TENNIS, PC Engine 0
FINAL SOLDIER, PC Engine 1
FIRE MUSTANG, Megadrive 2
FLASHBACK, Megadrive 18
FLINTSTONES, Nintendo 13
FLINTSTONES, Sega 7
FOOTBALL FRENZY, Neo Geo 8
FOOTBALL INTERNATIONAL, Game Boy 10
FORGOTTEN WORLDS, Sega 1
FORGOTTEN WORLDS, PC Engine CD 9
FORMATION SOCCER, Super Famicom 4
FORTIFIED ZONE, Game Boy 5
FOUR PLAYER'S TENNIS, Nintendo 11
G-LOC AIR BATTLE, Megadrive 19
G-LOC, Game Gear 0
G-LOC, Sega 5
G. F. KO BOXING, Game Gear 16
GALAGA 91, Game Gear 4
GALAHAD, Megadrive 13
GALAXY 5000, Nintendo 3
GALAXY FORCE 2, Megadrive 3
GALAXY FORCE, Sega 0
GARGOYLE'S QUEST, Game Boy 0
GATE OF THUNDER, PC Engine CD 8
GAUNTLET II, Game Boy 7
GEAR STADIUM, Game Gear 3
GG SHINOBI, Game Gear 0
GHOST PILOTS, Neo Geo 1
GHOSTBUSTERS 2, Game Boy 4
GHOSTBUSTERS 2, Nintendo 9
GLOBAL GLADIATORS, Megadrive 18
GOAL, Nintendo 2
GODS, Megadrive 18
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS, Nintendo 10
GOEMON GANBARRE, Super Famicom 1
GOKURAKU CHUKA TAISEN, PC Engine 9
GOLDEN AXE II, Megadrive 4
GOLDEN FIGHTER, Super Famicom 14
GOLF, Game Boy 0
GPX CYBER FORMULA, Super Famicom 9
GRADIUS, PC Engine 5
GRANADA, Megadrive 6
GRANDSLAM TENNIS, Megadrive 12
GREENDOG, Megadrive 14
GREMLINS 2, Game Boy 1
GRIFFIN, Game Gear 3
GUN FORCE, Super Famicom 15
GYNOUG, Megadrive 0
HARD BALL III, Megadrive 19
HARD DRIVIN', Lynx 5
HARD DRIVIN', Megadrive 4
HAT TRICK HERO, Super Famicom 9
HAWK F-123, PC Engine 9
HEAVY NOVA, Megadrive 7
HEAVY WEIGHT CHAMP, Game Gear 7
HERO OF TONMA LEGENDIES, PC Engine 0
HIT THE ICE, PC Engine 3
HOCKEY, Lynx 13
HOME ALONE 2, Super Nintendo US 15
HOME ALONE, Game Boy 12
HOME ALONE, Megadrive 17
HOME ALONE, Super Nintendo US 8
HOOK, Nintendo 10
HOOK, Super Famicom 11
HUDSON HAWK, Game Boy 14
HUMAN SPORTS FESTIVAL, PC Engine CD 8
HUNT FOR RED OCTOBER, Game Boy 2
HUNT FOR RED OCTOBER, Nintendo 9
HYDRA, Lynx 11
HYPER BASEBALL 92, Game Gear 11
HYPER ZONE, Super Famicom 2
IKARI NO YOSAI, Super Famicom 19
IMAGE FIGHT 2, PC Engine CD 18
IMMORTAL, Megadrive 4
IMPERIUM, Super Nintendo US 17
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, Megadrive 17
INDIANA JONES, Game Gear 16
ISHIDO, Lynx 4
ISOLATED WARRIOR, Nintendo 2
JAMES BOND JR, Super Nintendo US 15
JERRY BOY, Super Famicom 3
JEWEL MASTER, Megadrive 2
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR, Super Nintendo 16
JOE & MAC, Super Famicom 4
JOE MONTANA 3, Megadrive 15
JOE MONTANA FOOTBALL, Game Gear 8
JOE MONTANA II, Megadrive 5
JOHN MADDEN FOOTBALL '92, Megadrive 7
JORDAN VS BIRD, Game Boy 12
JORDAN VS BIRD, Megadrive 10
JUNKER'S HIGH, Megadrive 14
KABUKI QUANTUM FIGHTER, Nintendo 2
KICKLE CUBICLE, Nintendo 4
KID CHAMELEON, Megadrive 6
KID ICARUS, Game Boy 11
KIKIKATAI, Super Famicom 15
KING OF THE MONSTERS, Neo Geo 2
KING OF THE ZOO, Game Boy 1
KING'S BOUNTY, Megadrive 1
KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy 17
KLAX, Lynx 0
KLAX, Megadrive 4
KLAX, Sega 11
KNIGHT QUEST, Game Boy 3
KONAMI HYPER SOCCER, Nintendo, 10
KONAMIC GOLF, Game Boy 4
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Megadrive 12
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Super Nintendo US 12
KUNG FOOD, Lynx 12
KUNG-FU MASTER, Game Boy 3
KUNIO'S SOCCER, PC Engine CD 6
LAGOON, Super Nintendo US 9
LASER GHOST, Sega 5
LAST FIGHTERS TWIN, Super Famicom 7
LAST RESORT, Neo Geo 10
LEADER BOARD GOLF, Game Gear 5
LEAGUE BOWLING, Neo Geo 0
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, Neo Geo 3
LEGEND OF ZELDA, Super Famicom 5
LEMMINGS, Game Boy 18
LEMMINGS, Game Gear 17
LEMMINGS, Megadrive 15
LEMMINGS, Nintendo 16
LEMMINGS, PC Engine CD 17
LEMMINGS, Sega 17
LEMMINGS, Super Famicom 6
LETHAL WEAPON, Super Nintendo 18
LHX ATTACK CHOPPER, Megadrive 13
LINE OF FIRE, Sega 5
LIQUID KID, PC Engine 7
LITTLE NEMO DREAM MASTER, Nintendo 10
LOONEY TUNES, Game Boy 16
LOTUS TURBO CHALLENGE, Megadrive 16
LOW-G-MAN, Nintendo 5
LUCKY DIME CAPER, Sega 4
LUNAR POOL, Nintendo 11
LYNX CASINO, Lynx 11
MAGIC SWORD, Super Famicom 9
MAGICAL CHASE, PC Engine 5
MAGICAL TARURUTO,

Megadrive 10
MAGICIAN LORD, Neo Geo 0
MANIAC MANSION, Nintendo 5
MARBLE MADNESS, Game Boy 7
MARBLE MADNESS, Game Gear 12
MARBLE MADNESS, Megadrive 10
MARBLE MADNESS, Nintendo 3
MARBLE MADNESS, Sega 11
MARCHEN MAZE, PC Engine 0
MARIO & YOSHI, Game Boy 17
MARIO & YOSHI, Nintendo 17
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, Megadrive 6
MARVEL LAND, Megadrive 1
MASTER OF DARKNESS, Sega 17
MASTER OF WEAPON, Megadrive 4
MAU RENJISI, Megadrive 3
MEGALOMANIA, Megadrive 18
MEGAMAN 2, Nintendo 0
MERCS, Megadrive 3
MERCS, Sega 4
MESOPOTAMIA, PC Engine 4
METAL JACK, Super Famicom 13
METAL STOKER, PC Engine 1
MICKEY & DONALD, Megadrive 15
MICKEY II, Sega 17
MICKEY MOUSE, Game Boy 13
MICKEY MOUSE, Game Gear 0
MICRO MACHINES, Nintendo 12
MIDNIGHT RESISTANCE, Megadrive 0
MIGHT AND MAGIC, Megadrive 1
MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo 6
MOONWALKER, Sega 0
MS PACMAN, Sega 13
MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT BOXING, Megadrive 19
MUSYA, Super Famicom 8
MUTANT LEAGUE FOOTBALL, Megadrive 19
MUTATION NATION, Neo Geo 9
NASCAR, Game Boy 7
NAVY SEALS, Nintendo 2
NEMESIS II, Game Boy 3
NES OPEN, Nintendo 12
NEUTOPIA II, PC Engine 3
NEW ADVENTURE ISLAND, PC Engine CD 12
NEW ZEALAND STORY, Sega 16
NEXAR, PC Engine CD 18
NFL FOOTBALL, Game Boy 15
NFL FOOTBALL, Lynx 16
NHLPA HOCKEY '93, Megadrive 14
NINJA COMMANDO, Néo 11
NINJA GAIDEN, Lynx 2
NINJA GAIDEN, Mega CD 17
NINJA GAIDEN, Sega 12
NINJA WARRIORS, Mega CD 17
NORTH AND SOUTH, Nintendo 5
OFF ROAD, Megadrive 10
OLYMPIC GOLD, Game Gear 11
OLYMPIC GOLD, Megadrive 10
OLYMPIC GOLD, Sega 10
OTHELLO, Game Boy 6
OUT RUN EUROPA, Sega 5
OUT RUN, Game Gear 6
OUT RUN, Megadrive 1
OUTLANDER, Megadrive 18
OUTRUN EUROPA, Game Gear 16
OVER HAULED MAN 3, PC Engine 8
OZUMO, Super Famicom 16
PAC-MAN, Game Boy 10
PAC-MANIA, Sega 0
PAPERBOY 2, Nintendo 13
PAPERBOY, Lynx 0
PAPERBOY, Megadrive 7
PARASOL STARS, PC Engine 0
PARODIUS DA, Super Famicom 10
PARODIUS, Game Boy 18
PARODIUS, PC Engine 8
PC DENJIN KID 3, PC Engine 16
PC KID 2, PC Engine 1
PENGO, Game Gear 5
PGA TOUR GOLF II, Megadrive 19
PGA TOUR GOLF, Super Nintendo 19
PHALANX, Super Famicom 12
PHANTASY STAR 3, Megadrive 2
PHELIOS, Megadrive 10
PILOTWINGS, Super Famicom 0
PINBALL JAM, Lynx 15
PIT-FIGHTER, Sega 19
PIT-FIGHTER, Megadrive 6
POP'N MAGIC, Megadrive 12
POP'N TWIN BEE, Super Famicom 18
POPILS, Game Gear 1
POPULOUS, Nintendo 13
POPULOUS, Sega 0
POPULOUS, Super Famicom 3
POWER BLADE, Nintendo 4
POWER ELEVEN, PC Engine 1
POWER FACTOR, Lynx 19
POWER GATE, PC Engine 2
POWER LEAGUE, PC Engine 2
POWERMONGER, Megadrive 17
PREDATOR 2, Megadrive 16
PRINCE OF PERSIA, Game Boy 7
PRINCE OF PERSIA, Game Gear 14
PRINCE OF PERSIA, Megadrive 13
PRINCE OF PERSIA, PCROM 5
PRINCE OF PERSIA, Sega 12
PRINCE OF PERSIA, Super Famicom 12
PRINCE VALIANT, Game Boy 16
PRO FOOTBALL, Super Famicom 7
PRO SOCCER, Super Famicom 3
PROBOTECTOR 2, Nintendo 18
PROBOTECTOR, Nintendo 0
PSYCHIC STORM, PC Engine CD 7
PSYCHIC WORLD, Game Gear 0
PSYCHO DREAM, Super Famicom 16
PSYCHO FOX, Sega 2
PUSH OVER, Super Nintendo 18
PUTT AND PUTTER, Game Gear 5
Q*BERT 3, Super Nintendo US 16
Q-BERT, Game Boy 8
QIX, Lynx 10
QUACKSHOT, Megadrive 4
R-TYPE 2, Game Boy 18
R. TYPE, PC Engine 5
R.P.M. RACING, Super Famicom 9
R.TYPE, Game Boy 1
RACING SPIRIT, PC Engine 1
RADAR MISSION, Game Boy 1
RAGUY, Neo Geo 2
RAIDEN DENSETSU, Super Famicom 3
RAIDEN TRAD, Megadrive 1
RAIDEN, PC Engine 5
RAINBOW ISLANDS, Nintendo 10
RAMPART, Lynx 9
RAMPART, Megadrive 16
RAMPART, Sega 6
RAMPART, Super Nintendo US 15
RANMA 1/2 NEW, Super Famicom 18
RANMA, Super Famicom 15
RASTAN SAGA, Game Gear 2
RAY X AMBER 2, PC Engine 1
RAY X AMBER 3, PC Engine CD 13
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE, Game Boy 6
RESCUE RANGERS, Nintendo 7
REVENGE OF THE GATOR, PINBALL, Game Boy 0
RINGS OF POWER, Megadrive 7
RISKY WOODS, Megadrive 17
ROAD BLASTER, Mega CD 17
ROAD RASH II, Megadrive 17
ROAD RASH, Megadrive 2
ROAD RUNNER, Super Famicom 16
ROBO ARMY, Neo Geo 7
ROBO-SQUASH, Lynx 0
ROBOCOD, Megadrive 5
ROBOCOP 2, Nintendo 13
ROBOCOP 3, Super Nintendo 15
ROBOCOP, Game Boy 0
ROBOTRON 2084, Lynx 6
ROCKETEER, Super Famicom 9
ROLLING THUNDER 2, Megadrive japonaise 5
ROLO TO THE RESCUE, Megadrive 18
RUN ARK, Megadrive 4
RUNNING BATTLE, Sega 6
RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION, Super Famicom 14
RUSHING BEAT, Super Famicom 7
RYGAR, Lynx 0
S.T.U.N. RUNNER, Lynx 6
SAGAIA, Sega 11
SALAMANDER, PC Engine 6
SCRAPYARD DOG, Lynx 3
SEGA CHESS, Sega 6
SENGOKU, Neo Geo 1
SHADOW DANCER, Sega 5
SHADOW OF THE BEAST 2, Megadrive 16
SHADOW OF THE BEAST, Lynx 14
SHADOW OF THE BEAST, Megadrive 5
SHADOW OF THE BEAST, Sega 2
SHADOW OF THE BEAST, PC Engine CD 9
SHADOW WARRIOR, Megadrive 1
SHADOW WARRIORS, Game Boy 12
SHADOWGATE, Nintendo 1
SHANGHAI, Lynx 0
SHERLOCK HOLMES, PCROM 5
SHINING IN THE DARKNESS, Megadrive 3
SID OF VALIS, Megadrive 6
SIDE POCKET, Megadrive 14
SILENT SERVICE, Nintendo 0
SIM CITY, Super Famicom 2
SIMPSONS, Game Boy 4
SIMPSONS, Megadrive 12
SIMPSONS, Nintendo 4
SIMPSONS, Sega 14
SKIN'S GAME, Super Nintendo US 15
SKWEEK, PC Engine 1
SKY MISSION, Super Famicom 13
SLIDER, Game Gear 9
SLIME WORLD, Lynx 0
SLIME WORLD, Megadrive 8
SMASH T.V., Nintendo 6
SMASH TV, Game Gear 15
SMASH TV, Megadrive 16
SMASH TV, Super Famicom 8
SNAKE'S REVENGE, Nintendo 8
SNEAKY SNAKES, Game Boy 10
SNOW BROS, Game Boy 2
SOCCER BRAWL, Neo Geo 7
SOL FEACE, Megadrive 6
SOLAR JETMAN, Nintendo 0
SOLDIER BLADE, PC Engine 12
SONIC 2, Game Gear 16
SONIC 2, Sega 16
SONIC BLASTMAN, Super Famicom 15
SONIC II, Megadrive 13
SOULBLAZER, Super Nintendo US 15
SPACE GUN, Sega 13
SPACE INVADERS 91, Megadrive 4
SPEEDBALL 2, Game Boy 16
SPEEDBALL II, Megadrive Japonaise 5
SPEEDBALL II, Sega 9
SPIDER-MAN & THE X-MEN, Super Nintendo US 17
SPIDERMAN 2, Game Boy 14
SPIDERMAN VS THE KINGPIN, Game Gear 14
SPLASH LAKE, PC Engine 2
SPLATTER HOUSE II, Megadrive 11
SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD 7
SPRIGGAN, PC Engine 1
STAR PARODIA, PC Engine CD 9
STAR WARS, Game Boy 16
STAR WARS, Nintendo 6
STARFOX, Super Nintendo US 19
STEEL EMPIRE, Megadrive 7
STEEL TALONS, Lynx 15
STREET FIGHTER II, Super Famicom 10
STREET SMART, Megadrive 1
STREETS OF RAGE 2, Megadrive 15
STREETS OF RAGE, Megadrive 1
STRIDER, Sega 0
STRIKE GUNNER S.T.G Super Famicom 8
SUNSET RIDERS, Megadrive 19
SUPER ADVENTURE ISLAND, Super Famicom 5
SUPER ALESTE, Super Famicom 8
SUPER BATTER UP, Super Nintendo US 16
SUPER BIKURI, Super Famicom 16
SUPER CASTLEVANIA IV, Nintendo 12
SUPER CUP SOCCER, Super Famicom 9
SUPER DOUBLE DRAGON, Super Nintendo US 15
SUPER DUNKSHOT, Super Famicom 10
SUPER E.D.F., Super Famicom 3
SUPER F1 CIRCUS, Super Famicom 13
SUPER FANTASY ZONE, Megadrive 6
SUPER FIRE PRO-WRESTLING, Super Famicom 6
SUPER GHOULS'N GHOSTS, Super Famicom 3
SUPER GOLF, Game Gear 0
SUPER HUNCHBACK, Game Boy 19
SUPER HURRICAN, PC Engine 3
SUPER HYDLIDE, Megadrive 9
SUPER KICK OFF, Sega 4
SUPER KICK OFF, Super Nintendo 15
SUPER LONG NOSED GOBLINS, PC Engine 2
SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo 3
SUPER MARIO IV, Super Famicom 7
SUPER MARIOLAND, Game Boy 0
SUPER MONACO GP II, Game Gear 14
SUPER MONACO GP II, Megadrive 12
SUPER MONACO GP II, Sega 11
SUPER OFF ROAD, Game Gear 17
SUPER OFF ROAD, Nintendo 0
SUPER OFF ROAD, Super Nintendo US 8
SUPER PANG, Super Famicom 14
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS, Nintendo 14
SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy 6
SUPER R.TYPE, Super Famicom 1
SUPER RAIDEN, PC Engine CD 8
SUPER SIDE KICK, Neo Geo 18
SUPER SKWEEK, Lynx 8
SUPER STAR WARS, Super Famicom 15
SUPER SWIV, Super Famicom 16
SUPER TENNIS, Super Famicom 2
SUPER TETRIS, Super Famicom 16
SUPER TURRICAN, Nintendo 15
SUPER VALIS, Super Famicom 7
SUPER VOLLEY 2, Super Famicom 17
SUPER WRESTLE MANIA, Nintendo 13
SUPER WRESTLEMANIA, Megadrive 18
SUPREME COURT BASKETBALL, Megadrive 11
SWITCHBLADE II, Lynx 16
SYVALION, Super Famicom 13
TALESPIN, Game Gear 19
TALESPIN, Megadrive 17
TALESPIN, Nintendo 16
TALMIT'S ADVENTURE, Megadrive 14
TATAKAE GENSHI JIN 2, Super Famicom 16
TATSUJIN, PC Engine CD 14
TAZ MANIA, Megadrive 11
TAZMANIA, Game Gear 17
TAZMANIA, Sega 17
TECMO BOWL, Game Boy 4
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, Nintendo 8
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, Game Boy 0
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Game Boy 7
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Nintendo 7
TERMINATOR, Megadrive 11
TERMINATOR, Sega 11
TERRA CRESTA II, PC Engine 17
TERRAFORMING, PC Engine CD 10
TEST DRIVE II, THE DUEL, Megadrive 9
THE BLUES BROTHERS, Game Boy 19
THE BLUES BROTHERS, Nintendo 16
THE BLUES BROTHERS, Super Famicom 18
THE COOL SPOT ADVENTURE, Game Boy 19
THE MIRACLE, Nintendo 15
THRASH RALLY, Neo Geo 6
THUNDER FORCE 3, Megadrive 0
THUNDER FORCE 4, Megadrive 13
THUNDER FOX, Megadrive 1
THUNDER SPIRIT, Super Famicom 4
THUNDER STORM FX, Megadrive 12
TIME CRUISE II, PC Engine 5
TINY TOON ADVENTURES, Nintendo 12
TINY TOON, Megadrive 19
TINY TOON, Super Famicom 16
TIP OFF, Game Boy 19
TKO BOXING, Super Nintendo US 15
TMNT TURTLES IN TIME, Super Famicom 10
TMNT, Megadrive 15
TOILET KIDS, PC Engine 8
TOKI, Lynx 7
TOKI, Megadrive 6
TOM & JERRY, Sega 13
TOP GUN THE SECOND MISSION, Nintendo 4
TOP RACER, Super Famicom 9
TOTALLY RAD, Nintendo 9
TRACK MEET, Game Boy 13
TRACK'N FIELD, Game Boy 19
TRAX, Game Boy 11
TRICKY, PC Engine 1
TROG, Nintendo 6
TURBO OUT RUN, Megadrive 6
TURBO SUB, Lynx 4
TURTLES II BACK FROM THE SEWERS, Game Boy 12
TWIN BEE, PC Engine 7
TWISTED FLIPPER, Megadrive 13
ULTIMATE CHESS CHALLENGE, Lynx 10
UNDEADLINE, Megadrive 5
UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy 19
UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive, 15
VALIS 4, PC Engine CD 2
VALIS SD, Megadrive 8
VALIS, PC Engine CD 9
VALKEN, Super Famicom 14
VAPOR TRAIL, Megadrive 2
VERYTEX, Megadrive 0
VICKING CHILD, Lynx 5
VIEW POINT, Neo Geo 18
WAGA LAND, Game Gear 2
WANI WANI WORLD, Megadrive 7
WARBIRDS, Lynx 1
WARRIOR OF ROME II, Megadrive 12
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, Megadrive 14
WARSONG, Megadrive 8
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO ?, Megadrive 16
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO, Megadrive 10
WIMBLEDON, Game Gear 14
WIMBLEDON, Sega 6
WINDS OF THUNDER, PC Engine CD 19
WING COMMANDER, Super Nintendo US 17
WINTER CHALLENGE, THE GAMES, Megadrive 7
WONDER DOG, Mega CD 15
WONDERBOY III, Game Gear 9
WONDERBOY V, Megadrive 3
WONDERBOY, Game Gear 0
WOODY POP, Game Gear 5
WORLD CHAMPION, Super Famicom 9
WORLD HEROES, Neo Geo 14
WORLD JOCKEY, PC Engine 3
WRESTLING II, PC Engine 3
WWF SUPERSTARS, Game Boy 11
XARDION, Super Famicom 7
XENOPHOBE, Lynx 0
XYBOTS, Lynx 7
ZERO WING, PC Engine CD 16

petites annonces

VENTES

MEGADRIVE

Vds MD JP + 6 jx (Road Rash Olympic Gold, Quackshot, etc...) + 2 man : 1 900 F. **Jérôme RAYNAUD, 7, av Jean-Jaurès, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.19.44.**

Vds jx MD : S of Rage, 688 A-Sub, the Immortal : 250 F à 150 F. **Olivier DE FAREINS, Moncety, 01851 Harboz. Tél. : 74.42.00.64.**

Vds Jx MD Fran, px : 200 F à 250 F : Sonic, Super Monaco GP, Streets of rage, tbe. **Olivier CIBRARIO, 2, chemin de la Millette, 01350 Culoz. Tél. : 79.87.01.28 (HR).**

Vds + 1 man. (tbe), px : 700 F. **Cédric CHARPENTIER, 9, rue Voltaire, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.01.91.**

Vds MG + 3 jx : Streets of Rage, Fantasia et Alex Kid; Game G + 2 jx; Sonic et Super Monaco. **Wilfried HENRY, 1, rue de la Justice Verte, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 30.31.94.63.**

Vds MD jap. + 3 jx + man, px : 1 500 F ou éch. ctre S. Nintendo + 2 jx. **Jean-Baptiste ESPINOSA, 723, av. des Aravis, 74800 Saint-Pierre-en-Fauçigny. Tél. : 50.03.75.81.**

Vds MD Fr + 4 jx (Street of Rage, K. Chamelon, Road Rash, Altered Best) et 2 man., px : 1 400 F. **Cédric GREGOIRE, 3, rue des Eglantiers, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.65.08.**

Vds jx MD, TF3, Street of Rage, Sonic, etc.., px : 280 F, port compris, vds Plengine + 5 jx, px : 1 600 F pce (PC II). **Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Ohlugen, 67590 Schweighouse. Tél. : 88.72.73.75.**

Vds MD + 3 jx, Sonic, Shadow, Dancer, Valis 3, px : 1 000 F. Vds 4 jx NES : 170 à 200 F pce. **Christophe FILIPPI, 9, Calade de l'Arbre, 06560 Valbonne. Tél. : 93.65.36.29.**

Vds MD + 7 jx (Sonic, Street...) + GB + Game Pack + 4 jx, ctre neo-geo + man + 1 jeu ou plus. **Régis DRUELLE, 4, voie du Jura, 62217 Beauvrains. Tél. : 21.23.39.33.**

Vds MD + 11 jx + 2 man. Power Stik, tbe, px : 2 000 F. **Kristen GALLENNE, 298, av. Aristide Briand, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.22.61.**

Vds jx MD : Robocod Quackshot, Toe Jam and Earl : 250 F, Helfire Marve Land : 200 F, Zeswat : 150 F. **Adrien BERGE, Fourneville, 14609 Honfleur. Tél. : 31.89.03.82.**

Vds GB + Tbe + 4 jx B. Simpson DD, vds sur MD EA : 300 F et Alt Beast : 100 F, tbe. **Thomas DUCROUX, 55, av. d'Ivry, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.80.01.**

Vds Arrowflash Budokan World Cup : 100 F un Quackshot : 250 F ou le tt : 500 F. **Alexandre VILLEVY, 4, rue Charles Peguy, 91190 Villiers Le Balle. Tél. : (16-1) 60.19.32.09.**

Jx : World Cup 90, Altered Beast F22, Mickey, Quackshot, James Pond II, px : 200 F à 350 F pce. **Boris GUAY, 12, route de Saint-Nicolas, 02410 Saint-Gobain. Tél. : 23.52.61.04.**

Vds 15 jx MD : 250 F, EA Hockey; Robocod; Spiderman; Quackshot; Bart Simpson; Two Crude Dudes. **Dominique GRENIER, 18, bis av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Vds jx MD : 240 F; Desert Strike Decap Attack : 220 F, Spider-Man Fatal, Renind Mystic, Defender. **Gérald HERNANDEZ, 7, cité des Feuillantines, 12110 Combe-Aubin. Tél. : 65.63.21.23.**

Vds MD Jap + 6 jx (SMGP, Thunder Force III, Alex Kid, etc...), tbe, px : 1 800 F à déb. **Maxime PACE, 13, rue du Général La Charrière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.36.25.**

Vds 4 jx MD : Streets of Rage, JMadden 92, F22, D. Robinson SC : 300 F pce tbe. **Arnaud JALBY, 1, allée Blériot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.74.79.**

Vds After Burner II : 300 F + Street of Rage : 350 F + Two Crude Dunes : 390 F. **Sébastien FILHOL, 12, rue Védrines, 79000 Niort. Tél. : 49.33.58.41.**

Vds MD Tbe + kid Chameleon + Sonic + Pad à 1 100 F. **Jean-Philippe GARDARIN, 4, allée Maurice-Ravel, 47480 Pont-Di-Casse. Tél. : 53.67.50.66 (ap. 18 h sauf WE).**

Vds MD FR + 9 jx + adapt. Jap + 2 man., px : 2 500 F (Liste sur demande). **Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48 (ap. 18 h).**

Vds MD Fra + 2 man (Pro 2) + 2 jx (Altered Beast, Moon Walker), px : 900 F. **David LECLERCQ, 4, Sente du Clos Monnier, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.15.29.76.**

Vds MD franç. + 6 jx (Gaiares, Shining Darkness, Desert Strike, M et M, Robocod...) Px : 2 000 F. **Emeric FERCHAUD, Chemin des Chênes, 50130 Octeville. Tél. : 33.53.55.06.**

Vds MD 91 + man. + Quack Short : 1 000 F. Vds Olympique Gold European Club Soccer, Italia 90, Road Rash. Px : 230 F et 400 F. **Eric COURBIS, La Chapelle aux Paons, 22, av. Paul d'Aubarede, 69230 St Génis Laual. Tél. : 72.39.93.82.**

Vds MD + 8 jx + 1 man. px à déb. **Arnaud POMMIER, 22, rue de Boyer, 69160 Tassin. Tél. : 72.38.25.09.**

Vds MD franç. + man. (Stricke) + 4 jx (Sonic, Quackshot, Centurion, Gain Gruond) : 1 500 F. **Mathieu DUEZ, 26, rue Pasteur, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.20.00.58.**

Vds MD + Altered Beast + Monaco GP : 1 15 F. Tbe. **Julien CHEVIGNON, 11 B, rue Pasteur, 69410 Champagne-au-Mont-d'or. Tél. : 78.47.53.45.**

Vds jx SMS environ 100 F. Vds MD + 8 jx : 2 500 F. Vds Nes + 6 jx : 900 F. **Fabien MARAND, 65, rue du 11 Novembre, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.71.77.**

Vds MD franç. + adapt. jap. + 2 jx (Quack Shot + Ea) + 2 man. + Pro.2 : 1 000 F. **Lionel MAIGROT, 12, rue Mme De Sévigné, 78320 Le Mesnil St Denis. Tél. : (16-1) 34.61.92.74.**

Vds MD + 2 jx (Altered Beast et Quack Shot) + man. : 1 000 F. **Eric ZELMANOWITCH, 15, villa Artois, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.67.41.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Quackshot) 1 350 F. **Fabrice ADRIAN, 9, villa Blanche, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.44.70.**

Vds MD ss gar. + Arcade Power Stick + 7 jx. 3 000 F. **Karim DESSMANN, 27 bis, rue Vauvenargues, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.81.59.**

Vds MD 350 F + 10 jx : 180 F pce + 2 man. : 1 500 F. **LEMAIRE, 8, rue de la Paix, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.31.07.01.**

Vds MD + Golden Axe. Px : 800 F. ss gar. **Stéphane ENGUERRAND, 71, rue Febvotte, 37000 Tours. Tél. : 47.64.31.94.**

Vds MD Franç. + 9 jx (Robocod, F22, J.Madden 2, Desert Strike...) : 3 500 F. **Laurent LARMUSTAUX, 10, rue de la Prévoyance, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.01.32.**

Vds jx MD : Sonic, Mickey, James Pond II, F22, Interceptor, Fearytal. **Eric LEONARDUZZI, 5, place de la République, 90100. Tél. : 84.56.32.79.**

Vds MD + 2 man. + Arc PS + man. franç. + 7 jx, Ea Hockey, Street of Rage, Sonic, Rambo III, etc : 3 500 F. **Philippe SAYAG, 32, rue Felix Faure, 95880 Enghein-les-Bains. Tél. : (16-1) 34.17.22.39.**

Vds jx MD : 200 F. **Franck CAUCHOIS, 28, quai Dedion-Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.07.67.**

Vds MD franç. tbe + 2 man. (pro.2) + 15 jx : Robocod, Wonder 2, Hockey. Px : 3 700 F. **Edouard PILLOT, 6, rue de la Roche, 78100 Saint Germain en Laye. Tél. : (16-1) 34.51.60.33.**

Vds 4 jx MD Lakers, J.Boxing, Aliens, JBD Boxing, Robinson : 250 F pce. **Mustapha BOUKRAR, 26, rue Debes, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.62.77.**

Vds jx MD : Kid Chameleon tbe : 2500 F. Sonic : 170 F. **Thomas THOUVENOT, 45, bd Jean Jaurès, 54000 Nancy. Tél. : 83.41.23.33.**

Vds jx MD fran. (20 au total) de 200 à 300 F. Chuck Rock, Tazmania, Alisia Dragon. **Franck TANT, 218, bd de Paris, 62190 Lilliers. Tél. : 21.54.47.93.**

Vds jx Donald, Ea Hockey Eswat, J.Madden, World Cup 90, Shinobi, Marvel Land, A.Kidd : 250 F. **Philippe LECAPLAIN, 5, allée du Meunier, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.47.84.**

Vds MD Franç. + 3 jx (Sonic, Merc, Shinobi) : 1 200 F. **Maxime BERGET, 3, impasse Jean Bart, 79000 Niort. Tél. : 49.33.54.90.**

Vds MD (ss gar.), Jap. + immortal + Robocod, px : 990 F. Vds ou éch. les 2 jx, px : 200 F. **Julian BACHET, 27, rue Surcouf, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.60.67.**

Vds MD + 6 jx, tbe, px : 2 000 F. **Olivier CASAGRANDE, 7, rue Royale, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.02.11.85.**

Vds MD Franç. + 4 jx, px : 1 800 F, ss gar. ou jeu : 250 F pce. **Benoît LASTISNERES, 10 impasse des Mimosas, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.49.48.**

Vds sur MD (franç), Sonic, px : 250 F. **Stéphane LAURENT, 94, rue du 8 Mai, 62138 Haisne. Tél. : 21.79.81.55.**

Vds MD franç + 2 joys + 5 jx + nbx magazines, tbe, px : 1 450 F. **Stany BRAUN, 17, rue des Serres Fleury, 77140 CLaye. Tél. : (16-1) 60.26.80.66.**

Vds jx MD : Eswatt, Mickey, Altered Beast, Alien, Shinobi, World Cup, Shadow Dancer, px : 200 F à 250 F. **Mathias FAURIE, 8, rue Auguste Blanqui, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 49.69.03.00.**

Vds MD + Pro 2 + Sonic, px : 1 000 F. Vds 12 jx MD de 250 F à 400 F. **Richard BLONDEL, 170, rue Edouard Maury, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.22.49.**

Vds MD Fran + adapt. + 23 jx + Malette + revues + 3 man., px : 7 000 F. **Gabriel BANIERE, 1 rue François Mouthon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.04.65.**

Vds MD Franç + 2 man. + 6 jx (Moonwalker, G'NG, Alt. B. Strider, L VS (Decapatak). **Hervé BOLQUILLON, St Amans du Pech, 82150 La Bellette. Tél. : 63.95.22.66.**

Vds MD + 6 jx, px : 1 500 F. **Christophe MARCILLOUX, 23, rue de l'Argonne, 69008 Lyon. Tél. : 78.76.47.59 (15 h à 21 h).**

E X C E P T I O N N E L !

ABONNEZ-VOUS A CONSOLES + PLUS de 44 % D'ECONOMIE

11 numéros de Consoles + + ce joystick pour SEGA MEGADRIVE

ou

11 numéros de Consoles + + ce joystick pour NINTENDO NES

O F F R E D'A B O N N E M E N T

à retourner sous enveloppe non affranchie à : CONSOLES + LIBRE REPONSE N° 8 842 75 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je souhaite recevoir les 11 prochains numéros de Consoles + ainsi que :

☐ le joystick NI- 5 (22) ou ☐ le joystick SV- 401 (23).

Je profite de votre offre d'abonnement : 288 F au lieu de 501 F * (ou 521 F *Sega) , soit 213 F d'économie (ou 233 F Sega).

Délai d'expédition du joystick : 6 semaines après l'enregistrement de mon règlement.

☐ Je joins dès à présent mon règlement par chèque à l'ordre de CONSOLES +

☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_|_|_| Signature :

E20

Nom :..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

** Vous pouvez, si vous le souhaitez, acquérir séparément le joystick au prix de 149 F (Nintendo) ou 169 F (Sega), chacun des 11 numéros au prix de 32 F le numéro. Offre exceptionnelle réservée aux nouveaux abonnés. Tarif valable jusqu'au 31/12/93 pour la France métropolitaine.*

Vds MD + California Games + Sonic, px : 850 F à déb. **Philippe OSTALZ, 22, rue Jules Ferry, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.48.28.**

Vds MD Jap + 3 jx (S. Of Rage, Eswat, JPII) + 2 man. (Pro1), px : 1 500 F ou éch. ctre SFC + 2 jx. **Pierre-Alain DURAND, Les 3 Hermines, 44140 Lebignon. Tél. : 40.78.15.81.**

Vds ou éch. sur MD, Kid Chameleon, Desert, Strike, Street of Rage, etc, px : 200 F à 250 F. **Florent BOYE, 2, chemin de la Brugaliera, 11570 Palaja. Tél. : 68.79.77.78.**

Vds MD + 6 jx : Sonic, Monaco, GP Olympic ; Gold + 3 man., px : 1 600 F à déb. **Bertrand DEFRANCE, 733 rue Dumoulin, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.06.17.01.**

Vds ou éch. jx MD (F. Labyrinthe, Cyberball, A. Beast, F. Rewind, S. of the Beast, EA Hockey). **Régis SIVA, 41, chemin Victor Schoelcher, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.65.34.**

Vds jx Hell Fire, Truxton, S. Volley, 150 F ou le tt : 400 F. Vds adapt pour GT : 50 F. **Alexandre HOFMAN, La Saucée, 79140 St Maxire. Tél. : 49.35.53.89.**

Vds MD Tbe + 2 man. (PRO2) + adapt + 2 jx, px : 1 600 F à déb. **Jean-Philippe GAUTIER, 16, rue Auguste Daix, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.48.58.38 (ap. 17 h 30).**

Vds MD Jap, tbe + 9 jx, Sonic, Quackshot, Streets of Rage etc... val. : 4 500 F ; px : 3 500 F. **Frédéric ROZAN, 7, rue de la Citadelle, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.49.73.**

Vds Phantasy Star 2, px : 450 F (Tbe) sur MD. **Sylvain MORILLO, rue Denfert Rochereau, 34310 Cruzy. Tél. : 67.89.49.94.**

Vds jx MD : Space Harrier 2, et Spiderman, px : 210 F pce ou 400 F les deux. **Nicolas DUPONT, 51, route de Milon, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.78.11.**

Vds jx MS 100 F à 250 F ; vds 8 jx Atari, px : 450 F. **Laurent GIBAUD, 140, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.45.96.**

Vds MD Fran + 2 Paddles + adapt. jap + 10 jx (Sonic, Mercs...), px : 2 000 F. **Stéphane LE ROUX, 6, allée des Jardiniers, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.11.79.**

Vds jx MD : J. Vs Bird, S. House II, Curse F-22, Road-Rash, Jewel Master, G-Axe et Telmo W. Cup de 200 F à 300 F. **Romain HEMMET, 53, rue du 22 Septembre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.83.33.**

Vds MD + 3 jx (Sonic St of Rage Basket) + 2 pad avec GR px 1 200 F ou vds jx sép. **Jérôme GUICHARDET, 26, rue de la Poste, 69220 Belleville. Tél. : 74.66.39.72.**

Vds MD + 2 man. + 4 jx, Shining in the..., S. Monaco GP, Fantasia, Golden Axe II, px : 1 500 F. **Manuel ASSELOT, 9, rue de la Padragouse, 66400 Ceret. Tél. : 68.87.33.50.**

Vds MD + 8 jx (T. Force 3, MGP 2, etc), px : 2 000 F SG ou MD + 1 jeu, px : 600 F (jx : 200 F à 300 F). **Christophe LEVREL, 220, rue Julian Grimaud, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.78.81.86.**

Vds MD Tbe ss gar. + 2 jx, px : 1 000 F. **Christophe DUCHEMIN, 31, rue du Capitaine Ferber, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.60.50.39.**

Vds MD ss gar. + sonic et Quackshot, tbe, px : 1 100 F. **Nicolas GAPIN, 18, Saut du Ruisseau, 72700 Pruillé-le-Chétif. Tél. : 43.47.22.45.**

Vds MD + 2 man. + 12 jx (Streets of Rage, Asennagp II, Sports Talk Baseball...), px : 3 000 F. **Yann LE PIOUFFE, Les Gros Tisons, 37250 Veigné. Tél. : 47.26.28.05.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, Mickey, Quackshot), Tbe + 1 man., px : 1 200 F. Vds GB + 3 jx (T2...), px : 700 F. **Mathieu VINCENT, 13, av. du Général Leclercs, 17360 St-Aigulin. Tél. : 46.04.83.66.**

Vds MD ss gar. + 1 man + 1 man Pro-2 + Wonder Boy V, px : 950 F. **Sébastien MARTIN, 400, rue Léger Vosves, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.72.24.**

Vds MD + 15 jx (Sonic, NHL, LVS, C. Road Rash...) + 2 man., px : 2 000 F. **Arnaud FLEURENT-DIDIER, 18, rue La Condamine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.31.01.**

Vds MD franç + 1 Pad + 1 jeu. Vds jx : Sonic, Eswat, Last Battle, Golden Axe 1 et 2, WW, GG. **Frédéric TRAPES, Frédéric Trapes, 6, allée du Bois, 31120 Roques/Garonne. Tél. : 62.20.50.63.**

Vds MD + 7 jx (Kid Cameleon, Quackshot, etc...), val. : 4 500 F, px : 2 200 F. **Francis LESNES, 5, rue Debaune, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.29.96.**

Vds MD Fran + man. + adapt. Jap + 6 jx (Thunder Force, Steel Empire, Sonic, etc), px : 1 890 F. **Michaël PEIFFER, 10, rue Emile Zola, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 60.29.17.41.**

Vds jx MD : 300 F ; Pit Fighter, Mercs, ST of Rage, Robocod, ou éch. ctre : Terminator, U Alien 3. **Shakil GILL, 2, rue Casimir Brenier, 38000 Grenoble. Tél. : 76.56.90.55.**

Vds jx MD, px : 200 F pce. **Nicolas PACHECO, 44, rue de la Cartoucherie, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.91.26.55.**

Vds MD + 1 jeu, px : 990 F ; vds SMS 2 + 3 jx, px : 500 F ou le tt : 1 200 F. **Julien PULICAMNI, 45, rue des Célestins, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.41.09.**

Vds Sonic : 150 F ; S. Word of Vermillon et SMGP, px : 200 F ; Street of Rage PS2 Shining : 250 F ; Dungeons Dragon : 300 F. **Bruno DENYS, 12, rue du Moulin de la Pointe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.50.37 (WE).**

Vds MD neuve + 1 man. + 2 jx (Donald, Ken, Mercs, Shinobi), px : 700 F. **Jean Loïc LE GOFF, 3, place Pascal Clos de l'Ysieux, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 34.71.20.51.**

Vds MD Jap + 5 jx : Kid Chameleon, Sonic, Street of Rage, Alya Dragon, D. Tracy, px : 2 000 F. **Guillaume CENERARIO, 7, rue Fernand Cauchie, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.45.19.71.**

Vds MD + 11 jx : Lakers, Vds Bulls, Monaco GP, Raiden, Super Volley, Ghouls + 2 mn, px : 1 900 F. **Cyrille NICOLAS, 15, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.23.62.**

Vds MD Neuve + 4 jx + adapt. px : 1 000 F. **Céline DESOUCHES, 3, rue de l'Abbé Carton, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.68.36.**

Vds MD + 5 jx + 2 man. + adapt. jap. px : 1 990 F ; vds 5 jx sur SFC ; rech. Parodius. **Alexandre DHEE, 84, rue des Robinettes, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.27.55.**

Vds MD (FM) + 2 jx + adapt. jap., px : 600 F. **Sylvain ROSTIN-MAGNIN, Qt St Clair, 04300 St-Maine. Tél. : 92.79.55.59 (ap. 19 h).**

Vds MD + 5 jx + man., px : 1 400 F. **Pierre-Jean CHOVELON, rue de la République Mirabel aux Barronies, 26110 Nyons. Tél. : 75.27.12.02 (ap. 18 h 30).**

Vds MD (ss gar.) + Robocod, Last Battle et Eswat, val. : 2 250 F, px : 1 600 F. **Grégory FOSSEY, 7, rue de la Plaine, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.08.36.02.**

Vds MD + 2 man. + 5 jx : Fantasia, Mercs, DJ Boy, px : 1 500 F. **Benjamin DELAHAYE, 7, rue du Bois Perdrix, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.76.60.**

Vds MD + 3 man + 10 jx (Sonic, Quackshot, Shadow Dancer, St Rider etc...), px : 1 600 F. **Phong TANG, 10, villa d'Este, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.65.80 (ap. 18 h).**

Vds MD Jap + 3 jx (S. of Rage, Robocod, Eswat) + 2 man., px : 1 300 F, tbe ou éch. ctre SNIN + 1, 2 jx. **Pierre-Alain DURAND, Les Trois Hermines, 44140 Le Bignon. Tél. : 40.78.15.81.**

Vds MD fra + 2 man. + 13 jx + adapt. cart. jap., px : 2 500 F. **Fabrice HOUNY, HLM le Repausset, Levant, bât. N, appt. 187, 30240 Le Grau-du-Roi. Tél. : 66.51.79.73 (ap. 18 h 30).**

Vds jx MD Streets of Rage : 270 F ; Quackshot : 290 F ; J. Pond II : 330 F. **Eric PERACHE, 19, rue Clément Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.**

Vds MD + adapt. MS + arcade PS + Volant + joy pad + 7 jx (Tazmania, Desert Strike...), px : 1 500 F. **Julien CALDERARO, 69, rue Corvisart, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.38.86.**

Vds jx MD : Sonic : 175 F ; Shinobi : 225 F ; Mickey : 275 F ; Fantasia : 300 F. **Cédric BREUILLIEE, 1, rue de la Garenne, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : (16-1) 64.80.54.81.**

Vds MD + 4 jx, val. : 2 200 F., px : 1 500 F. **Alexandre BAGUR, 33, av. de l'Europe, 3830 Roquefort-la-Bedoule. Tél. : 42.73.21.47.**

Vds MD + 2 jx, F22 Interceptor, Revenge of Shinobi, px : 1 000 F. **Franck GUISTI, 52 bis, rue du Ctp Baroche, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.98.84.**

Vds MD Tbe + 4 jx (SMGP...) + 1 man., px : 1 200 F ou le jeu : 250 F à 400 F. **Cyril HOPITAL, Lieu Dit les Trois Moulins, 5, route de Louens, 33460 Macau-en-Medoc. Tél. : 56.30.43.87.**

Vds MD jap + Mega CD + 10 jx + 1 jeu CD + remote control, px : 4 500 F à déb. (Sonic, Mickey etc...). **Fabrice DAHELM, 14, rue de Siersthal, 57410 Lambach. Tél. : 87.96.30.20.**

DU NOUVEAU DANS LE MONDE DES JEUX VIDEO SUR CONSOLE

JOUE + et – CHER

1 - Envoie-moi le jeu qui ne t'intéresse plus pour l'échanger contre un jeu de même console de ton choix.

2 - Attention ! Il faut que ton jeu soit en bon état, dans sa boîte avec sa notice, sinon je te retourne ta demande en port dû.

3 - Les échanges se font au fur et à mesure des disponibilités et si au bout de 30 jours ton échange est toujours impossible (ton jeu n'est pas demandé ou ton choix est introuvable) je te renvoie ton jeu sans mes frais de recherche (30 F par jeu).

Gestion des échanges JMB DIVERDIST : 101, av. du Gal Leclerc, 75014 PARIS

Les expéditions se font par la Poste, sous emballage discret, au tarif COLISSIMO jusqu'à 250 grammes, et au tarif COLIECO au delà. La participation aux frais de port et d'emballage est fixée à 20 francs par jeu pour la Métropole et à 50 francs par jeu pour les DOM-TOM et étranger.

(RC Paris A 389 044 728)

DEMANDE D'ECHANGE DE JEU VIDEO SUR CONSOLE

(A retourner à JMB DIVERDIST - 101, avenue du Général Leclerc, 75014 PARIS)

JE VOUS FAIS PARVENIR CI-JOINT..... JEU(X) VIDEO

1 - Titre :..... pour console : .....

2 - Titre ..... pour console : .....

3 - Titre :..... pour console : .....

que je souhaite échanger contre (dans l'ordre de mes préférences et pour la même console) :

1 - a :..... 2 - a :..... 3 - a :.....

ou - b :..... ou - b :..... ou - b :.....

ou - c :..... ou - c :..... ou - c :.....

Cet envoi est accompagné de mon règlement à l'ordre de JMB DIVERDIST.

❒ Chèque bancaire ❒ Chèque Postal ❒ Mandat-lettre ❒ ...

Frais de recherche :	30 F X	.....jeu(x) =	.....F
Participation aux frais de port et d'emballage			
Métropole :	20 F X	.....jeu(x) =	.....F
DOM-TOM et étranger :	50 F X	.....jeu(x) =	.....F
Option Recommandé R2 +	10 F X	.....jeu(x) =	.....F
		Total =	.....F

J'ai bien noté que si au bout d'un mois ma demande ne pouvait être satisfaite, mon jeu me serait renvoyé sans les frais de recherche d'échange (30 Francs par jeu).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : .....Ville : .....

Date :.....

Signature :
(des parents si mineur)

C+ 20

petites annonces

Vds MD + 2 man. (1 Pro 2) + 5 jx (Quackshot et Ea Hockey), bte px : 2 200 F. **Arnaud TARDIF, 40, rue Blatin, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.73.34.**

Vds MD + 1 jeu + 2 man. (Pro 2), px : 800 F Core + 3 jx, px : 1 000 F, 1 jeu : 150 F. **Nataniel LE ROUZIC, 53, av. François Adam, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.86.73.57.**

Vds Decapattack, px : 300 F ou éch. ctre Turbo Outrun sur MD. **Thierry BOUVET, 7, rue du Parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.77.90.**

Vds MD à 960 F + 13 jx, px : 300 F pce. **Laure CRENN, Le Passage Plougastel, 29470 Daoulas. Tél. : 98.40.54.17.**

Vds jx MD Gouls'NGhost, px : 250 F et vds Atari 2600 + 1 man. + 6 jx, px : 590 F. **Jean-Etienne ALAIN, rue Bellevue, 85110 Chantonnay. Tél. : 51.46.98.47.**

Vds 13 jx MD de 150 à 250 F (W. Boy 5, PS3, Gynoug, Toki, Quackshot...). **Laurent PACHECO, 21, rue P. Semard, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.60.88.08.**

Vds MD + man. + 2 jx, px : 900 F. **Ivanhoé DUBREUIL, Conteville, 14540 Bourguebus. Tél. : 31.78.12.78.**

Vds MD 500 F ou jx Donald, Streets of Rage, Mickey, Sonic, px : 220 F, 3 autres 200 F (sur Lyon uniqu.). **Mickaël GOMEZ, 91, ter rue Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.30.56.**

Vds MD + 3 jx Sonic, Street of Rage, Forgotten Worlds, px : 1 000 F ferme. **David TANZILLI, 23, rue des Pêschures, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.16.39 (HR).**

Vds MD Jap + QS + Gand G. + SMGP + Shadow Dancer + 2 man. + 3 jx + GB + 3 jx, px : 1 900 F. **Cédric BORDEREAU, 18, rue de Lesseps, 92200 Nevilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.48.05.08.**

Vds MD + 5 jx (Street of Rage, Populous, King's Bounty, The Immortal...), px : 1 500 F. **Enguerrand PRIOUX, 16 bis, rue de Plaisance, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.25.92.**

Vds MD + 6 jx (Batman, Basket Ball, Maruel Land, Populous...), px : 1 800 F (val. : 3 700 F). **Antoine MONNERAIS, 34, rue du Bas Breteuil, 78670 Villennes. Tél. : (16-1) 39.75.83.99.**

Vds MD Fra + 7 jx (Immortal Populous, Mickey, etc...) + 2 man. ; val. : 4 100 F, px : 2 600 F. **Idir LAIDI, 16 bis, rue Pierre Curie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.66.21.**

Vds MD + Rambo 3, px : 1 000 F (+ Altered Beast gratuit!). **Luc FELS, 2, rue d'Altkrich, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.94.00.**

Vds MD Jap + 2 man. + 4 jx (Undeap Line, Monaco GP), px : 1 300 F. **Sébastien DUPERRET, 10, rue du Monastère, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.08.13.**

Vds jx MD : World Cup Italia'90 : 180 F; Sonic : 200 F; Mickey : 200 F, les 3, px : 450 F. **Pierre CHAIGEAU, 16, rue du Sergent Bobillot, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.75.43.**

Vds MD + 1 m, + 1 adapt jap et 8 jx à 1 550 F ou la console à 360 F et 150 F le jeu. **Gurvan LE QUILLIEC, 11, rue de Vendée, 29000 Quimper. Tél. : 98.55.44.19.**

Vds MD 2 man. (1 arcade) + 6 jx (Sonic, Street of Rage) :, px : 1 500 F tbe. **Vincent AUGER, 21, rue d'Aire, 95660 Champagne-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.70.31.05.**

Vds MD + 7 jx + 2 man. Pro 2, px : 2 000 F (Sonic, Street of Rage, Donald). **Davy EA, 12, clos du Sylthes, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.08.69.**

Vds MD + Altered Beast : 850 F; jx World Cup Italia ou Alex Kid, px : 250 F. **Nicolas LEMAIRE, 2, la Perrière, rue de la Chanaz, 01360 Balan. Tél. : 78.06.08.23.**

Vds jx MD jap. et Fra, px : 100 F à 180 F : (Elemental, Crack Doun, etc...). **Arnaud CONSTANT, 39, rte de Montesson, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 39.52.55.36.**

Vds 15 jx MD, bon prix. **Régis GONZALEZ, 424, rue de Salins, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.52.81 (ap. 18 h).**

Vds MD Franç + 3 jx (Sonic, Quackshot, Desert Strike), tbe, px : 1 200 F. **Jérôme DAMM, 8, rue des Petits Champs, 28600 Luisant. Tél. : 37.30.87.96.**

Vds MD + man. + Sonic, px : 800 F, tbe. **Henri LEBLOND, Quartier Pichabert 1, 83340 Flassans-sur-Issôle. Tél. : 94.59.66.20.**

Vds MD + 2 jx (Kid-Chan, Quackshot, Mickey, Fantasia, World Cup, etc...), px : 800 F. **Guillaume GOUDARD, 3, rue Des Tribuns, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél. : 67.79.63.67 (ap. 18 h).**

Vds MD F + 1 man + SMG P2 + Kid Chaméléon, Sonic, px : 1 600 F à déb. **Rolland DONNET, St Léger de Penne, 47140 Penne d'Agenais. Tél. : 53.41.42.59.**

Vds sur MD, jx : Alien 3, Ea Hockey... **Cyril BREGER, 3, rue Fernand Guillot, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.67.71.**

Vds MD Jap, tbe + 13 jx (Quackshot), px : 3 000 F ou le jeu : 200 F. **Jérôme VALAT, 3, rue Richard Lenoir, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.55.94.**

Vds MD + 4 jx (Quackshot, Sonic, Toe Jam and Earl, Altered Beast). **Yannick MORDRET, 201/26, rue Gl de Gaulle, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.74.09.47.**

Vds jx MD (Sonic, Mickey, Quackshot), tbe, px : 300 F pce. **Julien LABESSE, 123, rue Jean-Marc Laurent, 80000 Amiens. Tél. : 22.47.32.45.**

Vds MD Franç + 23 jx de 200 F à 300 F, Batman + Strider etc... **Alain LOPEZ, RN 86, Montagny-le-Bas, 69700 Givors. Tél. : 72.24.16.29.**

Vds MS + 7 jx + 2 man. (1 Pro 2) + Game adapt., px : 2 500 F. **Romain BEKHAI, Ti Plouz Loc Maria, 29690 Berrien. Tél. : 98.99.97.06.**

Vds MD + 2 man. + 1 jx + adapt jap, px : 2 800 F. **Gilles GALLOIS, 3, av. du Chaperon Vert, esc. 28, 94140 Arcueil. Tél. : (16-1) 47.35.85.51.**

Vds ou éch. sur MD TF4, Alien 3, Team Usa, Terminator, James p. 3 : 360 F etc... **Tong LEE, 79, av. du Général de Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.52.00.**

Vds MD Jap + 2 man. + 9 jx : European Club Soccer, px : 2 500 F. **Olivier DELISSNYDER, 13, av. Léon Marchand, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.43.55.**

Vds MD + 14 jx, px : 4 200 F à déb, jx sép de 200 F à 250 F; Shining Alisia Cent Street RR... **Frédéric DUDZIK, 32, allée Potier les Frênes, 62210 Avion. Tél. : 21.43.17.25.**

Vds MD (Jap) + 5 jx (Immortal, Quackshot, Sonic) + 2 joys, tbe, px : 1 700 F. **Lionel DEBUISSON, 6, rue Saint-Deuis, 57700 Neufchef. Tél. : 82.84.19.01.**

Vds MD + 2 Pad + 8 jx (F-22; Sonic; SMGP; Shinobi; Robocod 2...), vds GG + 5 jx, px à déb. **Alexandre LIVERNEAUX, 13, lot le Vieux Château, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.**

Vds MD tbe + 4 jx + Pro 2, px : 1 100 F. **Serge VAYER, Chemin des Roquilles, 13680 Lançon de Provence. Tél. : 90.42.87.30.**

Vds MD + 8 jx (Robocod, Street of Rage, Shinobi), px : 1 800 F,. Vds ou éch. FZero sur SNIN. **Alexandre KOMJATI, 16, rue Paul Langevin, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.02.77.**

Vds MD + Man + adapt. Jap + Pro 2 + 7 jx : 2 200 F, vds Supergrafx + 13 jx, px : 2 200 F. **Xavier SAUTEREAU, 1, rue des Lilas, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.68.60.**

Vds MD + 2 man. (Pro 1) + adapt, Master System, 7 jx, px : 1 800 F. **Djengo HARTLAP, 11, rue de l'Ourcq, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.54.29.**

Vds GG + 1 jeu + adapt. sect. & MS/GG, px : 800 F ou éch. GG + MD 2 jx contre SNIN + 3 jx. **Fabrice POULLAIN, 3, contour d'Amont, 59430 Fort-Mardyck. Tél. : 28.27.27.41.**

Vds MD + 1 jeu + adapt. jap + arcade Power Stick, px : 900 F; vds jx. **Arnaud GABORIT, 27, bd de Finlande, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.03.40.**

Vds MD + man. + jeu, Super Monaco, GP, px : 550 F. **Florian CRETINON, 21, domaine du Grand Pré Messiny, 69510 Lyon. Tél. : 78.45.05.99.**

Vds jx MD neufs, px : 300 F pce : Exile, Talmit's Adv. + mast. Convert, px : 200 F. **Guillaume CROZET, Les Ifs, 69620 Le Bois d'Oingt. Tél. : 74.71.81.88.**

Vds MD + Thunder Force III et Fantasia avec bte not., px : 1 000 F, Tbe. **Vincent MOREAU, 10, square Jean-Mermoz, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.70.19.**

Vds MD Fra + adapt. Jap + 2 man. + Shinobi, px : 800 F. **Simon FLEISCHAMNN, 33/2 rue Antoine Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds MD + 6 jx (Sonic, Gold + 2 man (Pro 1, Pro 2) + 10 mags, val. : 4 400 F, px : 2 000 F. **Damien Grosso, 2, rue de l'Oiselet, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.67.09.**

Vds MD + 2 joys + jx prix intér. (ou éch.) ctre S. NES ou neo-geo. **Sylvain DAUPHIN, 19, rue Victor Hugo, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.56.72.90.**

Vds ou éch. jx MD Sonic, Street of Rage, Mercs, Twin Hawk, Basket, Jx Jp, px : 200 F à 250 F pce. **José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73.**

Vds Granada (Jap) + adapt. 250 F ou éch. ctre Street S. Mart (Fra), vds atari + jx, px : 1 300 F. **Laurent GIBAUD, 140, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.45.96.**

Vds MD + 2 man + 3 jx + adapt. MD Jap, px : 900 F. **Wilfrid VILLA, 4 allée Beethoven, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.83.08 (ap. 18 h).**

Vds MD + 2 jx, px : 800 F, tbe. **David PONCET, 92, av. Ernest Havet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.38.28 (6 h à 17 h et WE).**

Vds MD Jap + 6 jx + 2 man auto-fire, px : 2 100 F, tbe. **Michaël MARASCHEK, 18, rue Charle Chrisment, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.63.08.72.**

Vds MS II + 8 jx, px : 1 500 F + jx MS II : 150 F Pcc + jx MD : 200 F à 300 F + PC Engine, px : 1 000 F à déb. **Stéphane BOUSSARD, 9, rue de la Liberté, 57370 Phalsbourg. Tél. : 87.24.27.26.**

Vds MD + 2 Pad + 8 jx + Game adapt. GG + 5 jx + loupe, tbe à déb. **Franck DESRUMAUX, 9, rue des Ecoles, 02840 Athies-sous-Laon. Tél. : 23.24.50.90.**

Vds jx MD : 200 F; vds jx GB : 90 F. **Frédéric GODEFROIDT, 11/45, rue des Cotoniers, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.31.34.77.**

Vds jx MD : 200 F pce, les 2 : 380 F. Vds NEC + 5 jx, px : 1 100 F. Ech. Supernin + 3 jx ctre NG + 1 jeu. **Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Ohlungen, 67590 Schweighouse. Tél. : 88.72.73.75.**

Vds jx MD : 200 F pce (Phelios, Strider, Alien, Storm), vds Metal Jack sur SFC à 450 F. **Elisabeth JOAQUIM, 11, allée Ste Cécile, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.75.29.**

Vds jx MD (Thunder Force 3, Ghoul'sNghost, px : 200 F; Super Hang On, Sonic, Quackshot : 150 F. **Nicolas COTTINET, 28, rue Henri Dunant, 86000 Poitiers. Tél. : 49.44.14.07.**

Vds ou éch. jx MD 200 à 300 F : Chuck, Greendog, SPL2, Hell, Ghost. **Olivier LEHMANN, 6, impasse de la Grande Brosse, 39100 Villette-les-Dole. Tél. : 84.82.17.96.**

Vds MD jap + 5 cart. (Golden Axe; Super Monaco GP etc), px : 1 200 F. **Thierry RUIZ, 3, rue Albert Schweitzer, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél. : 42.02.70.65.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 20

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

SEGA

Vds MS2 + 3 jx : Moonwalker Mercs Alex Kid + 1 pad, tbe, px : 600 F. **Nicolas REGNAULT, 3, rue du Chevrefeuille, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.23.67.**

Vds nbx jx MS et MD, vds joy-pad avec manche pour MD et Vds et éch. Bugs Bunny II (GB). **Sébastien DENIS, 56, rte de Puyravault, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.38.14.**

Vds SMS + pist. + 6 jx (Out Run, Rambo 3, Lord of The Sword...), px : 1 000 F. **Jean-Marc RIVIERE, 14, rue des Marquets, 60870 Villers-Saint-Paul. Tél. : 44.71.07.36.**

Vds SMS 2 + 1 man. + 3 jx; val. : 1 280 F, px : 750 F. **Claude JEANSON, 23, rue Louis Aragon, 54510 Tomblaine. Tél. : 83.21.38.47.**

Vds SMS + Teminator, Wonderboy, Populous, Shinobi + 1 joy + 1 control Stick, px : 1 000 F. **Benoit BOTHOREL, 139, rue Général de Gaulle, 29860 Plouvien. Tél. : 98.40.95.48.**

Vds jx SMS à 150 F; Golden Axe; Galaye Force; vds Atari + 4 jx, px : 300 F. **Philippe BENOIT, 37, rue du Croquet, 59710 Avelin. Tél. : 20.84.86.14.**

Vds SMS Alex Kid, Sonic, Donald + 1 man, px : 800 F. **Antoine DUPOUY, 1, place des Dryades, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.57.55.**

Vds GG + 5 jx + colums + adapt. sect., px : 1 550 F ou vte sép. **Alexandre PINART, 4, rue de la Chaumière, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.05.56 (ap. 19 h).**

Vds MS 2 + 5 jx (Sonic, D. Dragon...) + 2 man, ss gar., px : 1 000 F. **Maxime WALBROU, 22, rue Thiers, 59493 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.41.04.14 (ap. 20 h).**

Vds SMS + 2 man. + 1 jeu : Kick off, SMGP, Tennis, Ace, Golfamania, Alexi DD... tbe, px : 1 200 F, val. : 2 385 F. **Nicolas GILLET, 1, allée Toulouse Lautrec, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.38.30.42.**

Vds SMS + 2 pads + 9 jx (Sonic, Speed Ball, Zillion 2, Alex Kid etc), px : 900 F, val. : 2 500 F. **Areski NAOUI, 2, av. de l'Agent Sarre, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.07.06.**

Vds SMS + Light Phaser + 5 jx, px : 700 F ou avec 20 jx : 3 000 F. **Thierry DESCHAMPS, 13-15, rue du Pont aux Choux, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.19.20.**

Vds SEGA + 2 pads + 2 péritels + 6 K7 (Sonic, Shinobi, Flinstones), px : 1 000 F à déb; vds jx. **Yannick GAZENGEL, 77, bd de Fontainebleau, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. : (16-1) 64.96.24.99.**

Vds SMS + lun + pist + 19 jx, px : 4 000 F à déb. **Yann FROT, 6, rue de l'Inspecteur Alles, 75019 Paris.**

Vds SMS + 6 jx (Mickey, Moon Walker etc) + man., px : 2 000 F. **Antoine BANCON, 12, rue d'Hennemont, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.48.49.**

Vds SMS tbe + 2 man + 5 jx (Shinobi, Alex Kidd, Super Monaco etc), px : 1 000 F, + 10 jx 100 F à 150 F. **Murielle LAGREZE, 9, rue de la Chaumière, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.82.92.**

Vds SMS 2 + 3 jx (Monwalker, D. Dragon, Ghouls'n Ghosts) + 1 pad, px : 1 200 F. **Arnaud RUVEN, Chemin St-André, 27500 St-Symphorien. Tél. : 32.42.28.59.**

Vds S. MS II (ss gar.) + 4 jx (Blac Rbelt, Mickey, Wonder Boy II, Sonic) + man. + turbo, val. : 1 650 F, px : 900 F. **Youssef ELOUALI, 9, chemin des Martyrs de Bordelongue, 31100 Toulouse. Tél. : 61.43.93.46.**

Vds SMS + 1 jeu (Ghostbusters), px : 350 F. **André MOUCHON, 4, rés. des Lilas, Landrethun le Nord, 62250 Marquise. Tél. : 21.83.89.57 (de 18 h à 20 h).**

Vds SMS + 5 jx (RC Grandprix, Out Run, S. Tennis, World Cup, Italia, Summer Games, px : 1 400 F. **Stéphane PAPURELLO, 73220 Aiguebelle Place de la Gare. Tél. : 79.36.33.49.**

Vds SMS 2 + joy + 3 jx (Shinobi, Runing Battle, Alex), tbe, ss gar., px : 5 000 F. **Nicolas NAVARRO, 18, av. de la Chataigneraie, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.65.79.93.**

Vds SMS + 2 man + 6 jx, px : 1 200 F ou éch. ctre MD + man. **Patrick BLANCO, 19, Courdes Maraichers, 93120 Courneuve. Tél. : (16-1) 46.65.29.70 (ap. 16 h 30).**

Vds SMS + 2 man. + pist. + 2 jx + 4 jx (Sonic, Ninja, SP, Tennis + Fantasia), px : 1 000 F; val. : 1 600 F. **Guillaume RIVALLAIN, 42, Beg-Gr-Lann, 56700 Sainte-Hélène. Tél. : 97.36.64.17.**

Vds SMS 2 + Alex Kid + Shinobi + Fire & Forget, val. : 1 050 F, px : 599 F. **Miguel PEREIRA, 8, square Surcouf, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.11.66.**

Vds SMS + 2 man + pist. + joys + 5 jx : Thousand Blade, E-Swat, Fire Forget II, val. : 2 600 F, px : 1 500 F. **François BATTEUX, 5, rue des Fromentins, 91470 Pecqueuse. Tél. : (16-1) 64.91.20.88.**

Ech. Astérix contre the Terminator ou ctre Tom et Jerry, vds world Soccer et Astérix : 250 F l'un. **Anthony PICARD, 3, rue Marie Curie, 21800 Chevigny-St-Sauveur. Tél. : 80.46.69.04.**

Vds jx SMS : Psycho Fox; Zillion II et Shooting Gallery, pist. et avec rapid. **David MARIMOUTOU. Tél. : 20.86.78.02.**

Vds SMS + 9 jx + acc., px : 700 F + cadeau. **Jean-François ROUX, 500, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.05.11.**

Vds SMS + 3 jx, Bomber Raid American, Baseball, Alex Kid, px : 500 F à déb. **Vincent ANDRIEU, 35, rue de la Fosse Rouge, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.34.36.**

Vds SMS II + 9 jx : Sonic, Olympic, Gold Donald Duck, px : 1 800 F. **Sébastien DREILLARD, 15, rue des Platanes, 33220 Pineuilh. Tél. : 57.46.51.80.**

Vds SMS + pist. + 3 jx + 2 man., px : 750 F. **Grégory MALARODA, 20, rue Charles Gounod, 92600 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.10.35 (ap. 17 h).**

Vds SMS + 3 jx + 1 man + pist. + 8 jx (Sonic, Mickey, Allien Sturm), px : 1 500 F. **Thibault GULIELMO, 21, rue Edouard Vaillant, 13003 Marseille. Tél. : 91.58.11.44.**

Vds SMS + 10 jx + 2 man. (Spiderman + Bobble-Bubble + Back to the Futur 2 + etc), px : 1 500 F. **Philippe GAZON, 1215, av. des Jardins, 84120 Pertuis. Tél. : 90.79.21.61.**

SMS 1 ou 2 + 2 man. + 8 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre S. Nintendo + 2 jx. **Christophe BASTE, 15, av. de Bonneuil, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.74.27.**

SMS 2 + 5 jx + 1 man + joy, px : 1 000 F, ss gar. tbe. **Nicolas LOUMAS, 93, allée des Houx, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.80.74.**

Vds SMS + 2 + prise alimentation, + 5 jx bon état. **Thibaut Murat, 87, av. du Champ Paveau, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.08.19.32 (ap. 19 h).**

Vds SMS + Alex Kid, px : 300 F. Vds 10 jx : 50 F à 150 F : Sonic, etc... **David JAOUI, 30, rue Victor Hugo, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 47.46.02.64.**

Vds SMS 2 + 4 jx : Alex Kidd in Shinoby World; Sonic Shinobi, Alex, Kidd, px : 800 F. **Cédric ALMY, Bât. A3 « Lou Gabian », 13130 Berre Létang. Tél. : 42.85.00.80.**

Vds SMS II + man. Alex Kidd in Clus + Strider, px : 400 F. **Loïc LE TIEC, Av. J.-Ph. Rameau, Le Héron, 83000 Toulon. Tél. : 94.46.57.53.**

Vds SMS + 9 jx + 2 man. (Arcade) : 1 150 F ou vds jx sép. de 100 F à 200 F (Astérix; Donald). **Simon MOURRET, 31, quai Vauban, 66000 Perpignan. Tél. : 68.51.06.42.**

Vds SMS + 6 jx + man (Rastan Noonwalker), px : 1 300 F ou éch. ctre S. Nintendo + 1 jeu. **Antoine TKAN, 2, rue Edouard Le Corbusier, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.92.38.**

Vds SMS 2 + 1 joy + Speed Ball + JP Monaco + Mickey, px : 600 F. **Ludovic GUITTARD, Le Boulard, 69530 Orlienas. Tél. : 78.05.53.82.**

Vds MS + 2 man + 5 jx + NES + NES Adv. + 12 jx, px à déb. **Manuel FRANÇOIS, 151, rue du Fbg Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.23.16.**

Vds SMS + 5 jx + 2 man + manuel, px : 800 F. **Sylvain MORAND, 29, rue Léon Boistelle, 59112 Annocullin. Tél. : 20.86.40.33.**

Vds SMS + 3 jx (Astérix, SM-GP) + 1 Pad + 1 joys Quick joy, px : 700 F. **Gaël HARMANO, rue Violet, 38590 Etienne de St-Geoirs. Tél. : 76.65.53.91.**

Vds 2 100 F; SMS tbe + Phaser, 2 man. (Tir rapide) et 17 jx (Kick off, Wimbledon...). **Yannick BEURE, 171 bis, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.85.63.**

Vds SMS + 2 man + pist + 3 jx, px : 1 000 F. **Stéphane BOURGOIN, 26, résidence Pierre de Coubertin, 33670 Creon. Tél. : 56.23.06.07.**

Vds + 8 jx + 2 man, px : 1 300 F. **Didier STERLINI, 5, rue Salomon de Brosse Cedex, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.65.11.83.**

Vds SMS + 9 jx (Alex Kid World Cup Italia 90...), px : 500 F ou 100 F par jeu. **Thomas LANNOU, 9, av. Roger Salengro, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.34.58.**

Vds SMS + 2 man + 3 jx (Mickey, Thunder Blade, Moon Walker) + Alex, px : 950 F. **Jean-Christophe OUDIN, « Le Moulin », 08400 Semide. Tél. : 24.30.30.05.**

Vds SMS : 480 F + 1 man. + 1 jx; vds jx 180 F à 150 F. **Emilien ROUZEAU, 32, rue Louise Michel, St-Hilaire de Court, 18100 Vierzon. Tél. : 48.71.48.10.**

Vds sur SMS : Bubble Bobble, tbe (2 players), px : 160 F. **Antoine CARRE, 6, rue St Gilles, 49124 Le Plessis Grammoire. Tél. : 41.76.82.58.**

Vds SMS + man + phaser + 5 jx, px : 850 F; val. : 1 700 F. **Frédéric MORISSEAU, Longrais, 44850 Mars du Desert. Tél. : 40.77.48.25.**

Vds jx SMS : Zillion II, RC Grand Prix, Moonwalker, Spacemarrier, Shadow Dancer : 150 F pce. **Benoît JEAN, 66, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.97.07.**

Vds SMS + 2 man. + 4 jx (Alex K., Golden Axe, etc...) Px : 900 F. **Cédric MULLER, 1, rue du Paradis, 68130 Obermorschwiller. Tél. : 89.07.85.01.**

Vds 14 jx SMS (70 F à 250 F). **Jean-Philippe MENARD, 19, rue George Schesneau, 49000 Angers. Tél. : 41.47.65.60.**

Vds SMS + câbles + (Mickey, Shinobi, Wonderboy 3) + pist. : 1 500 F. **Nicolas SALGADO, 18, rue des Moulins, 10800 Isle-Aumont à Saint-Julien les Villas. Tél. : 25.41.99.05.**

Vds SMS + 1 jeu + 1 pad Wonder Boy 3. **Grégory FIRMANN, 16, av. de Montrouge, 92340 Montrouge. Tél. : (16.1) 46.64.71.72.**

Vds SMS 400 F et 3 jx (Sonic, Basket Nightmare, A.Fighter) de 75 F à 300 F. **Sacha NIKOLIC, 3, rue Sous-le-Côteau, 25600 Nommay. Tél. : 81.95.44.99.**

Vds sur SMS Mickey et Heroes of the lance. 180 F pce. **Nicolas PLESSE, Les Landelles Brehand, 22510 Moncontour. Tél. : 96.73.56.68.**

Vds Sega + 2 joys + Segalight phaser + Opération Wolf + 3 jx : 380 F. **Nicolas PAGAZANI, Chemin Lagnel, 13630 Eyragues. Tél. : 90.94.54.41.**

Vds SMS 2 + 2 pad : 490 F. Jeux Alex Kid (intégré), Ninja (100 F), Alex 4 (300 F). **François ALLEGRINI, 9, résidence Les Oiseaux, 91380 Chilly-Masarin.**

Vds SMS + 8 jx (Golden Axe, Secret Command, World Grand Prix) : 1 200 F. **Rudy MORMIN, 10, rue Courbet, 95120 Ermont. Tél. : (16.1) 30.72.51.80.**

Vds SMS + 2 man. + 4 K7 : 1 400 F. **Loïc OJEDA, 42, rue Delord, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.39.86.59.**

Vds SMS + 4 jx + 2 man. + pist. + bte d'orig. TBE. Px int. **Yannick BERGES, Monclaur Bernet, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.08.28.**

Vds Sonic et Super Monaco GP 2 sur SMS 2. **Kevin GILLET, 404, bd des Acacias, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.57.85.47.**

Vds MS + 2 pad : 450 F + Slap Shot : 200 F + Stennis + World GP : 65 F. Le tt : 700 F. **Sébastien LERIQUE, 3, rue du Puits de Jacquet, 13880 Velaux. Tél. : 42.87.90.10.**

Vds SMS + 3 jx. Baseball, Alex Kidd, Bomber Raid. Tbe 500 F. **Vincent ANDRIEU, 35, rue de la Fosse, 943700 Sucy-en-Brie. Tél. : (16.1) 45.90.34.36.**

Vds SMS + 4 jx + man. tbe. 900 F à déb. **Julien BOSCHEREL, Le vieux Poteau Rouge, 56450 Theix. Tél. : 97.47.87.29.**

Vds SM + 6 jx (DDragon, Spiderman...) px : 1 400 F. **Yoni PICHOT, 3, rue André Chesnior, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.27.53.**

Vds jx WWF à 400 F (SFC) sur SMS. Super Tennis : 50 F. Italia 90 : 200 F. **Maxime SOURGENO, 27, rue de Choisy, 94140 Alfortville. Tél. : (16.1) 49.77.60.39.**

Vds 9 jx : Casino, Govellius, Basket Nightmare, Ghost, DDragon, Kung Fu : 100 F. **Matthieu HERMITTE, 12, rue de la Source, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16.1) 60.02.93.74.**

Vds SMS + 3 jx : 600 F. **José RODRIGUEZ, 99, rue de la Fontaine, 14530 Luc-sur-Mer. Tél. : 31.97.35.60.**

Vds SMS + man. + 7 jx : Sonic, Golden Axe, etc.. px : 1 900 F. **Loïc LOISELET, 2, Mare à la Cane, 77370 La Chapelle-Rablais. Tél. : (16.1) 64.08.49.49.**

Vds SMS + 3 jx : Alex Kidd, Moonwalker, Galaxy Force + 2 man. px : 1 000 F. **Eric NICOD, Le Francillon, 38690 Longechenal. Tél. : 76.55.99.45.**

Vds SMS + 4 jx + man. (Spiderman, World Soccer, Wonderboy, Alex Kidd) : 1 150 F. **Franck MARTINON, La Petite Olivière, 69770 Montrottier. Tél. : 74.70.13.55 ou 74.70.16.12.**

Vds jx SMS (Donald Duck, Spiderman, Moonwalker 200 F pce). **Stéphane DEBON, 5, rue des Sarments, 95490 Vauréal. Tél. : (16.1) 34.21.01.76.**

Vds SMS + 2 man. + Alex Kidd 400 F. 600 F avec Altered Beast. **Laurent BONNO, La Goupillère, 35330 Campel. Tél. : 99.34.98.41.**

Vds SMS + 2 pads et 7 jx : 800 F ou éch. ctre SFC + 1 jeu + 2 pads + 400 F. **Aroundeth SAVIVANH, 27, rue Paul Langevin, 26200 Montelimar. Tél. : 75.51.29.59.**

Vds SMS + 7 jx + 2 man. + pist. : 1 000 F. **Sébastien DOLLE, 34, rue Marc Seguin, 75018 Paris. Tél. : (16.1) 42.05.61.50.**

Vds SMS + man. + 5 jx (Tbessgar, Asterix, Laser Ghost, Moonwalker, GasGames) : 1 200 F. **Grégory AMADOR, 98, chemin de la Colline Saint Joseph, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.04.37.**

Vds jeux SMS, Super Tennis : 90 F. Ghost House : 95 F. World Soccer : 135 F. Etc... **William KRAHENBUHL, Estillac, 47310 Laplume. Tél. : 53.96.21.73.**

Vds SMS + 4 jx (Asterix, etc...) 990 F. Vds 2 jx + magazine : 350 F. **David DIXON, La Balnette, 74270 Marzioz. Tél. : 50.77.82.16.**

Vds jx SMS (Choplitfer, Out Run, Shinobi, Rocky...) 150 F pce. **Jean-Bruno PAGAZZI, Le Village, 38560 Champ/Drac. Tél. : 76.68.89.36.**

Vds 5 jx : Wonder Boy 3 + Dynamite Dux + Alt. Beast + DDragon + Thunder Blade : 400 F. **Sébastien BLANQUART, 2, allée des Coqueleux, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.95.33.**

Joues et accumules tes points cados et gagnes des **TWINGO**, des **Consoles NINTENDO**, **SEGA**, des **Chèques à ton nom** ainsi que des centaines de **jeux & cadeaux** que tu vas choisir dans ta boutique.

A chaque connection, tu gagnes !

petites annonces

Vds SMS 2 + 6 jx : Sonic, Olympyc Gold, Vigilante, etc... : 1 000 F. **Cédric AUGAGNEUR, 1, rue des Bains, 69009 Lyon-Vaise. Tél. : 78.83.90.90.**

Vds Lynx 2 + 8 jx : 700 F. Jx SMS : 50 F. Jx MD : 100 F. **Alexis LANDRY, 7, rue St Georges, 25290 Ornans. Tél. : 81.57.13.33.**

Vds Donald Duck et Asterix : 370 F ou 200 F pce. TBE. **François-Xavier WARSZAWSKI, 219, rue de l'Université, 75007 Paris. Tél. : (16.1) 45.51.59.85.**

Vds jx SMS : Hang On : 125 F. California Games : 130 F. **Julien GAD, La Badaudière, 91650 Breuillet. Tél. : (16.1) 64.58.57.53.**

Vds SMS + 7 jx (Donald, Asterix, Olympic Gold...) 1 200 F Tbe ou ctre MD + jx. **Isabelle FRIBOURG, 7, rue Jean Moulin, 451300 Meung-sur-Loire. Tél. : 38.44.75.24.**

Vds Sonic : 250 F ou éch. ctre R-Type ou Tom et Jerry. **Cédric MARAUX, 1, rue Munjhop, 67160 Drachenbronn. Tél. : 88.94..53.22.**

Vds SMS 2 300 F + 2 jx : Mickey et Bomber Raid : 250 F ou le tt : 550 F. **David ROUTABOUL, 23, av. du Carnier, 06240 Beausoleil. Tél. : 93.78.70.38.**

Vds 2 K7 SMS : GhostBuster, Zaxon 3D 100 F. pce + convecteur. **Patrick DELPERIER, 5, allée Abel Boyer, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.64.87.**

Vds MS + 25 jx (300 F la console, 100 à 150 F le jeu). Poss. Golden Axe, Shinobi, etc... **Frédéric MENAGER, 41, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (16.1) 39.50.06.11.**

Vds SMS 2 + 5 jx : 1 000 F. à déb. **Christophe GAUCLIN, 26, rue des Scieurs, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.93.38.02.**

Vds SMS + 8 jx + 2 man. : 1 000 F. **Stéphane DUMAS, 11, allée des Platanes, 31270 Villeneuve Tolosane, Toulouse. Tél. : 61.92.81.04.**

Vds SMS 2 + 1 jeu : 500 F. Vds jx 100 F à 200 F. (Sonic, Asterix, Super Kick off). **Olivier TONEGUZZI, 26, rte de Saint Innocent, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.63.43.29.**

Vds SMS + 6 jx + 3 joys : 500 F à déb. + moniteur coul. Thomson 800 F. ou seul 500 F. **Sébastien MENETTE-HARDY, Rte de Guignonville, 91150 Nenil-Girault. Tél. : (16.1) 60.80.13.41.**

Offre MS + 2 man si achat de 8 jx (Donald, Golden Axe, Alien Storm) : 150 F à 175 F le jeu. **Brice ARTUR, 29, av. Anatole France, 91290 La Norville. Tél. : (16.1) 64.90.34.94.**

Vds jx MS Super Monaco GP, Phantasy Star etc... Pist. + lunettes 100 F à 200 F. **Benoît BOTTET, 225, rue de la Gare, 45590 St-Cyr-en-Val. Tél. : 38.76.23.49.**

Vds SMS + 2 man. + 3 jx : 700 F à déb. **Christophe CARON, 19-21, cours des Maraîchers, 93120 La Courneuve. Tél. : (16.1) 48.36.46.19.**

Vds Mega CD + Solf face + Heavy Nova + P. of Persia + Thunder Storm : 2 000 F. **Régis FAZZI, 24, rue du Château, 57600 Forbach. Tél. : 87.88.37.45.**

Vds Sega 500 F + 7 jx + 2 man. + Nintendo 400 F + 3 jx + Goal, etc... **Sébastien PASSALACQUA, 200, bd George Bizet, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.67.24.**

Vds SMS 2 + Sonic + Alex Kidd : 600 F. **Arnaud FETU, 14, rue du Docteur Troudet, 56310 Bubry. Tél. : 97.51.32.95.**

Vds 6 jx MS 500 F ou 100 F. **Patrice LESPAGNOL, 1, résidence de la Bruche, 67190 Mutzig. Tél. : 88.49.85.42.**

Vds MS + 2 man. + 1 joy + 9 jx tbe px : 1 500 F ou vds 8 jx : 1 000 F. Vds Mario Land GB : 120 F. **Sylvain MARTIN, 2, square Kennedy, 78120 Rambouillet. Tél. : (16.1) 30.41.85.57.**

Vds SMS + 5 jx + 2 man. + pist. : 1 200 F. TBE. **Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 Laplume. Tél. : 53.95.13..21.**

Vds SMS 2 + 2 jx, px : 800 F, ss gar. **Jordi LLEIH, Bergerie de La Cours, 11540 Roquefort-des-Corbières. Tél. : 68.48.19.87.**

Vds SMS + 10 jx + lun. + 3 man., px : 1 000 F. **Céderic HAATZ, 15, rue des Marcassins, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.57.14 (av. 18 h).**

Vds jx SMS : Astérix, Shinobi; px à déb. Kick of; Klax SMGP Wonderboy 1 et 2, nbx jx. Cher. jx GG. **Benjamin GENTY, 123, av. André Zennati, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.08.56.**

Vds SMS + 4 jx (Sonic, etc...) + pist. + 2 man., px : 800 F à déb. **Sébastien KAPP. Tél. : (16-1) 48.75.33.47.**

Vds SMS II + 2 man. + pist + opéra. Wolf, Enduro Racer, my Hero, etc... **Hervé LEFORT, rue Louis Henon, 08090 Montcy-notre-Dame. Tél. : 24.59.23.67.**

Vds SMS + 5 jx + 2 man., tbe, px : 1 500 F à déb. **Frédéric LANOUROUX, 21, rue Jean Zay, Lycée Technique, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.75.75.**

Vds jx SMS : Sonic + Laser Ghost + Light Phaser, px : 500 F ou éch. **Guillaume SEBASTIEN, 5, Allée du Général de Sonis, 28000 Chartres. Tél. : 37.90.70.13.**

Vds SMS + 5 jx + 1 man., px : 1 200 F. **Zacharie JEHL, 85, rue Julien LACROIX, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.45.43.**

Vds SMS II + 2 man. + 5 jx : Sonic, Mickey..., px : 1 300 F. **Olivier GUICHARD, Village Cabrials, 34230 Aumelas. Tél. : 67.96.89.04.**

Vds SMS + 7 jx + joy, px : 1 600 F à déb. **Yann DUVAL, 40, rue des Déportés, 44230 St-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.80.55.99.**

Vds MS + 7 jx (Tennis Ace, S. Kick off, Wonderboy III...), px : 1 200 F ou jx seuls px à déb. **Thomas LEPERLIER, 56, rue Gustave Flaubert, 45100 Orléans. Tél. : 38.64.23.66.**

Vds 5 jx SMS : Alex Kidd, Shadow Dancer, Altered Beast, Spiderman etc), px : 500 F. **Emmanuel GONCALVES, 7, rue Ybry, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.61.45.**

Vds SMS + 2 jx, tbe, px : 500 F. **Simon CARLIER, 51, bd Auguste Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.72.60.**

Vds SMS + 2 man + 3 jx : Out Run; D. Dragon; World Soccer ou vte sép, px : 1 300 F. **Jérémy FORT, Cassagnabère, lotissement, 31420 Aurignac. Tél. : 61.98.71.50.**

Vds SMS + 10 jx Champions of Europe, Olympic Gold, px : 650 F. **Jean-Philippe MANZI, 32390 Montestruc/Gers « Encharles ». Tél. : 62.62.27.81.**

Vds SMS 1 et 2 + 8 jx : Trans bot Teddy Boy + 3 man., px : 1 300 F. **Houlem HACHANI, 1 bis, rue du Val d'Osne, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 43.78.21.31.**

Vds SMS + Alex Kidd + World Grand Prix, px : 350 F. **Fabien GAULTIER, 4, rue du Bois Maurice, 44980 St-Luce. Tél. : 40.25.64.08.**

Vds SMS + jx + adapt sect. + pist., tbe, px : 500 F. **Sébastien BERRODIER, 4, rue Grange Peyraud, 01360 Loyettes. Tél. : 76.32.75.01.**

Vds Jx MS px à déb., Rastan; Ghostbosters, World. Soc. Choplifter et C + Ch jx. **Benjamin GENTY, 123, av. Zenatti, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.08.56.**

Vds sur SMS; Hang-on; Ghost House. **Alexandre BOURDIN, 34, rue Rasteur, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.85.17.**

Vds jx MS : Sonic, Astérix, Wonder Boy III, Spiderman, px : 150 F à 200 F à déb. **Sylvain LEBLANC, 106, chemin de la Côte Bouchet, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.24.70.**

Vds SMS I + 9 jx tbe (Astérix, Olympic, Gold, Defa 92, etc...), px : 1 900 F. **Nicolas JABOULAY, Barthecourge, 81440 Lautrec Route de Vielmur. Tél. : 63.75.31.77.**

SMS 2 + 2 man. + 3 jx : Tennis, Ace, Spiderman, etc..., px : 700 F. **Christophe DELRUE, 151, rue de Tourraine, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.86.42.**

Vds SMS + 6 jx val. : 2 700 F, px : 990 F + pist. gratuit, tbe. **Christophe VERSCHUEREN, 46/6 av. Pdt Kennedy, 52000 Lille. Tél. : 20.12.98.96.**

Vds SMS 2 + pist. + jx operation on Wolf + psycho fox + sonic, px : 700 F. **Philippe MAIGNAN, Minge-neuf, 53230 Courbeveille. Tél. : 43.98.86.83.**

Vds SMS 2 Tbe + 2 man. + 7 jx (Astérix Wonder BOy 3), ss gar., px : 1 500 F; val. : 3 000 F. **Jérémy MOUCHEL, 129, rue Edmond Rostand, 60320 St-Sauveur. Tél. : 44.40.51.07.**

Vds SMS, vds jx px à déb. **Loïc BLANC, 126, montée des Chênes, 34980 Montferrier. Tél. : 67.59.92.08.**

Vds SMS + 2 man. + 3 jx (Sonic + Mickey + Gouls'n Ghost), px : 450 F. **Gautier DECONINCK, 10, rue Jean Moulin, 59223 Roncq. Tél. : 20.37.59.81.**

Vds SMS ss gar. pist. + man. + 1 jeu 1 000 F + 3 jx Séga 600 F. **Olivier PONZIO, 14, rue du Chauffour 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 30.35.02.48.**

Vds K7 SMS : golden axe + Galaxye Force, 150 F pce ou 250 F les 2. **Philippe BENOIT, 37, rue du Croquet Avelin, 59710 Pont à Marq. Tél. : 20.84.86.14.**

Vds SMS + 16 jx Sonic, Astérix, Ninja Gaiden, Mickey, Donald, etc. 2 500 F. **Cyril MEBILLE, 9, rue Callot, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.94.88.**

Vds SMS tbe + man. + 3 jx + phaser et 1 jeu : 1 000 F. éch. jx MD. **Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 Laplume. Tél. : 53.95.13.21.**

Vds SMS tbe + 2 man. + 2 jx Alex Kidd + S. Tennis 300 F jx de 60 à 300 F. **José KUBIAK, 27, clos du Château Hulluch, 62410 Wingles. Tél. : 21.40.34.69.**

Vds SMS 2 + 2 man. + RFU + 3 jx (Fan-zone-thun-blade) tbe 800 F (ss gar.) **Fabrice LAMOTTE, H31, rue François Couperin, 77570 Château-Landon. Tél. : (16-1) 64.29.45.89.**

Vds SMS + pist. 3 poignées + 22 K7 px : 2 500 F. **Bruno MONTVERNAY, 119, ancienne route Impériale, 31120 Portet-sur-Garenne. Tél. : 62.20.53.45.**

Vds SMS 2 + 5 jx + pist. 1 300 F (val. 2 100 F). **Elodie ROY, 5, allée du Cèdre, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 47.35.47.91.**

Vds SMS 2 + 2 man. px : 2 300 F ou sép. **Franck POULIN, rue de l'Église Couptu, 02310 Charly-sur-Marne. Tél. : 23.70.19.59 (ap. 18 h à 20 h)**

Vds SMS + Maze Hunter 3 D (sans lunettes) + 1 man. + control Pad px : 250 F à 300 F. **Julien BERNARD, 21, rue Jules Ferry, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.87.42.**

Vds MS + 18 jx + lunettes 3 D + pist. + 3 man. val. 5 350 F px : 1 800 F ou sép. **Marc BOTTIER, 3, rue Baudelaire, 95560 Baillet. Tél. : (16-1) 34.69.89.77.**

Vds SMS + 2 man. + 16 jx (Astérix Ghouls'n Ghosts + Battle out run + Golden Axe + Ays SM GP II. **Francis FRAISSE, 4, allée Jean de la Bruyère, Quartier la Levrière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.70.63.**

Vds 14 jx SMS prix à déb. **Eric ABECASSIS, 32, route nationale 7, 03150 St-Loup. Tél. : 70.45.18.82.**

Vds SMS 1 + 3 jx px : 400 F vds loupe light px : 100 F ou éch. le tout ctre 1 jeu MD (A-Dragon). **Nicolas DURAND, 6, rue Camille St-Saëns, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.45.09.**

Vds SMS + 7 jx (Hangon/Safari hunt) + 2 man. + phaser px : 1 700 F. **Yoann GAULIN, l'Étang n° 4 Fatines, 72470. Tél. : 43.89.58.34.**

NES

Vds Nes + 2 man. + 9 jx : Simpson, Top Gun, Rad.Racer, Super Spikev'ball. Px : 1 500 F. **Davy ALLOUCHE, 45, av. de Picardie, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 45.09.56.06.**

Vds Nes + 2 jx (Tetris et Rad Racer) : 750 F. **Christophe CALVET, Estebe, Fals, 47220 Astaffort. Tél. : 53.67.18.00.**

Vds Nes + 2 man. + 5 jx Probotector, Top Gun, Cobratriangle, Turbo Racing, Track et Field : 1 200 F. **Sébastien MINETTO, 4, chemin Parc Maria, 06100 Nice. Tél. : 93.52.50.97.**

Vds Nes + 6 jx + 2 man. + pist. : 1 290 F. **Alexandre HOSTE, 69, av. Paul Claudel, 59510 Hem. Tél. : 20.83.83.19.**

Vds Nes + 6 jx + pist. Mario 1, 2; Zelda; Megaman 2; TMHT; Ducktales 900 F. **Christian LAMARDELLE, rue Beausoleil, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.05.16.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 3 jx : DDragon II; Trojan; Metal Gear : 800 F. **Mickaël POSTEC, 31, Courdimanche, 91940 les Ulis. Tél. : (16-1) 69.07.86.23.**

Vds S.Nin ss gar. + Mario 4, Castle. 4 et Ghouls and Ghost : 1 500 F. **Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.49.44.**

Vds jx Nes 250 F. Mario 3, TMHT, Stealthatf Link, Kickoff. **Hubert LUCHINI, 67, rue d'Escamin, 59780 Baisieux. Tél. : 20.41.97.73.**

Vds Nes 300 F et jx Zelda 2, SMB3, Dragon Ninja, Gremling 2, DD3, Ducktales, Castle., TMHT de 100 à 200 F pce. **Cédric FOURNIER, 2, chemin du Lavoir, 77400 Thorigny. Tél. : (16-1) 64.02.13.76.**

Vds Nes + 2 jx 500 F ou éch. ctre S.Nin + man. **Samir ANAMROUD, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.37.35.**

Vds Nes + zapper + 2 man. + 2 jx : 500 F. 9 jx de 300 à 350 F pce. Le tt : 2 700 F. **Julien BERTHOLINO, 26, les Hauts de Malataverné, 26780 Malataverné. Tél. : 75.90.77.94.**

Vds Nes + pist. + 2 jx + 2 man. 550 F. Vds 6 jx de 150 à 250 F. **Guillaume FARINEAU, 531, chemin Blanc, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.84.31.01.**

Vds Nes + 4 jx (Mario 3, Tic et Tac, Turtles) + 3 man. : 1 200 F. **Arnaud LABBE, 2, allée de la Meuse, 62360 Isques. Tél. : 21.92.46.55.**

Vds jx sur Nes : Robocop, Dragon 2, Blades of Steel, Batman, etc... 190 F. **Jean-Charles ANDRE, 37, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.27.76.**

Vds Nes + 3 jx (MB1, TMHT, Star Wars) 1 000 F. **Didier RAVASCO, Résidence le Colbert, rue Bazille, 34200 Sète. Tél. : 67.51.45.85.**

Vds jx Nes 140 F pce ou 1 300 F le lot de 13 K7. **Frédéric MANDINA, 14, place Antibe, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.71.21.**

Vds Nes + 13 jx + 1 joys 2 100 F. Vte sép. poss 180 F. **Steven BORG, 46, rue Hoche, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.14.94.21.**

Vds 15 jx Nes (Mario 3, Zelda II, Catel. 2, Robocop...). **Alexandre THIBAULT, Beauronne, 24400 Mussidan.**

Vds Nes + pist. + Nes Advant. + 5 jx 1 500 F. TBE. **Cédric GAAS, St Louis, 84260 Sarbians. Tél. : 90.65.47.38.**

Vds Nes + 6 jx (Batman, Megaman 2, SMB3, Gremlins 2, DDragon Soccer) 1 900 F. **Emeric LOISEAU, 15, rue Albert Nodon, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.38.85.**

Vds jx Nes Wrath of the Black Manta, Ducktales, DDragon 2 : 250 F pce. **Stéphane ELLOUET, Le Grand Clos, 22120 Quessoy. Tél. : 96.42.37.74.**

Vds Nes + 8 jx 1 100 F. à déb. **Vincent CAPOULADE, 7, rte de Genève, 74100 Ambilly. Tél. : 50.38.86.37.**

Vds lot de 3 jx Nes : Mejal Guaer, Tortues, Soccer + Astuce + not. + plan. 600 F. **Sébastien COTTE, Côte de Surel, 26320 St Marcel les Valences. Tél. : 75.58.76.72.**

Vds Nes + SMB1 + Duck Hunt + Gumshoe + 2 man. + pist. 4 500 F. FB : 900 FF. **Ludovic DELACOURT, 700, rue de Bruxelles, 6210 Rèves. Belgique. Tél. : 071.84.72.05.**

Vds Nes + 6 jx + 2 man. 800 F. **Olivier HAUTEBRANC, 7, chemin de l'Orée des Bois, 69570 Dardilly. Tél. : 78.66.19.45.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + zapper + Tortues + SMB1 + Duck Hunt : 600 F. **Sébastien TIXIER. Tél. : 74.63.27.66.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 10 jx (SMB1, 2, 3; DD2; Zelda; Batman, etc..) 2 000 F ou vte sép. **Fabien RESSE, Le Champ Drouet, 35630 St Brieuc des Iffs. Tél. : 99.68.09.11.**

Vds jx Nes SMB3 : 300 F. Link 2 : 300 F. Castl. 300 F. **Elodie KERGAL, Allée de Kergoal, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.52.88.**

Vds Nes + 5 jx + GG + 4 jx 2 100 F ou éch. ctre S.Nes + 3 jx. **Steve GOLOSETTI, 100, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.32.55.**

Vds Nes + 4 jx : 800 F. Vds GG + Donald et Collums 600 F. Cher. Moonwalker 150 F. **Geoffroy TOUSSAINT, 27, av. Foch, 57000 Metz. Tél. : 87.74.09.00.**

Vds Rob sur Nes + acs + piles ou éch. ctre jx SFC ou S.Nin (px à déb.). **Loïc LOUSSOUARN, 32, rue Mario Capra, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.10.64.**

Vds Nes + cartouche : TMHT 2, Batman, Dragon 2 etc... + zapper + 2 man : 2 000 F. **Abdennour CHEIKH, 360, bd National, 13003 Marseille. Tél. : 91.64.57.43.**

Vds Nes + zapper 650 F + jx Tennis et SOS Fantome 150 F. CQ + Mario + Duck 200 F. **Martine GUIDICE, 10, place Aristide Briand, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.83.26.**

Vds Nintendo + 11 jx 2 500 F. **Guillaume OLIGER, 24, place du Paradis, 54700 Pont-A-Mousson. Tél. : 83.83.17.12.**

Vds jx Nes 150 à 200 F ou 400 les 3. Faire offre. **Christophe SCOTTO, 22, bd Camille Flammarion, 13001 Marseille. Tél. : 91.62.79.08.**

Vds jx Nes (TMHT, BuraiFighter, S.Volley Ball) TBE. 600 F le tt ou 200 F pce. **Sébastien VASSAL, 12, Rond Point des Martyrs, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 47.40.02.16.**

Vds Nes + 6 jx 1 300 F. Rollergames, S.Pick Volley Ball. **Johan FRANCK, 64, av. Danielle Casanova, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.55.43.**

Vds jx Nes à bas px, vds jx améri. et franç. sur S.Nes. **Cédric CHENAMA, 74, av. de Tournan, 77150 L'Orée de Lesigny. Tél. : (16-1) 60.02.32.16.**

Vds S.Nes + 7 jx + Dyna 1 + adapt. 3 000 F à déb. **Vincent THUEL, 9, ter rue des Tilleuls, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 34.28.74.36.**

Vds 2 jx Nes : Castle. II, Gauntlep II de 170 F à 200 F. 1 man. 100 F. **Sébastien BORDAS, rue du Chateau-Haut Lisle, 24350 Tocane St Apre. Tél. : 53.04.53.95.**

Vds Nes + 2 jx : 800 F. **Cédric COMPAN, 32, rue de Porto, 34000 Montpellier. Tél. : 67.64.63.95.**

Vds Nes + 12 jx + 2 man. + pist. + bte de rang. : 1 800 F. **Serge MOSCARDO, 6, rue Conio, 13014 Marseille. Tél. : 91.02.14.47.**

Vds Nes + pist. + 3 jx (Mario 1, 2 + Duck Hunt) : 900 F. **Diego VILLANUEVA, av. Léon Pintard, 30700 St-Qentin-la-Poterie. Tél. : 66.22.65.68.**

Vds Nes + TMHT + DD1, 2 : 800 F à déb. ou éch. ctre S.Nin ou ctre SFC. **Noël MONNIER, 99 bis, rue Joseph Tahet, 44610 Indre. Tél. : 40.86.16.31.**

Vds jx Nes, GB, S.Nes de 75 à 250 F. **Patrick MARTINEZ, 6, cité Buchaud, 33820 Braud Saint Louis. Tél. : 57.32.73.76. Week-end.**

Vds Nes + 5 jx (S.M2, Shadow Gate, TMHT, Bionic Com). **Nicolas GESTE, HLM Les Perce Neige, 26790 St Jean-en-Royans. Tél. : 75.48.64.01.**

Vds Trojan, SMB2, Paperboy, DDragon Goonies2, Top Gun, Silent Service, Soccer, Blac kmania. **Laurent SIRY, 4, rue de Chelles, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.21.01.86.**

Vds Nes + pist. + 10 jx (SMB1, Duck Hunt, Ghost, Goblin, Radracer) 1 200 F. Vds K7 Nes 150 à 250 F. **Eric GUILLEM, 13, rue Gracchus Babeuf, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.18.09.**

Vds sur SFC Rushing Beat 400 F ou éch. ctre Tortue IV ou Street Fighter II. **François FISCHER, 3, allée Romain Rolland, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.54.39.26.**

Vds jx USA : Addams Familly 399 F. TMHT 4 49 F. R.Type franç. 199 F. **Guillaume ROUSSET, 2, rue Pasteur, 69300 Clavire et Cuire. Tél. : 78.30.02.87.**

Vds Nes + 2 man. + 4 jx Mario Bros, Rygar et Track and Field 2. Tbe 1 000 F. **Sébastien PLESSIX, 13, bd John Kennedy, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.51.99.**

Vds Nes (tbe) + 4 jx (Mario 3, Chip'n Dale, Ble Shadow...) 1 200 F. **Frédéric FLEYS, 64, Les Marestelles, 34970 Lattes. Tél. : 67.68.37.04.**

Vds Nes + 5 jx 600 F. Vds jx MD et Jx S.Nes et SFC. **Nicolas PETRESCO, 8, rue du Cdt Bouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.31.72.**

Vds Nes + 2 man. Tbe ss gar. + 7 jx (SMB2, Castl. 2, Simpson, etc.) **Johann CHAUSSEPIED, 36, rue Alcide de Gaspéri, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.63.51.**

Vds Nes + pist. + joys + 7 jx neufs. Px : 1 500 F. **Christian TAVARES, 32, rue du Mesnil, 78600 Maison-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.82.27.**

Vds Nes + pist. + 2 jx 690 F. Vds jx de 110 à 190 F. **Julien Boulch, 4, rue Pierre Feutren, 22500 Paimpol. Tél. : 96.22.09.48.**

Vds Nes + 9 jx + pist. 1 850 F. **David BARRAULT, 11, rue des Moulins, 41500 La Chapelle St Martin. Tél. : 54.87.34.38.**

Vds jx Nes : Rad Racer 120 F, Mario Bros 3 150 F DDragon 80 F. **Timothée MALIGE, 112, rue Saint Dominique, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.10.36.**

Vds Nes + zapper + 2 man. + 1 joy + 14 jx. Goal, Top Gun, 2 Mario 1 et 3. Dragon 2 et 3 : 300 F pce. **Vincent MOISY, 41, av. de la Marne, 32000 Auch. Tél. : 62.63.56.30.**

Vds 11 jx Nes SMI, II, III; Bayou, Duck Tale, TMHT, DDragon II etc. Gratuit Console + Nes Advant. **Corinne FORESTIER, 27, rue Jules Ferry, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.98.80.06.**

Vsd Nes 350 F + jx à 250 F pce. TMHT, Mario 3, Simpson. TBE. **Yannick RODOT, 39570 Revigny. Tél. : 84.24.36.79.**

Vds Nes + 2 man. + jx (Mario, Simpson, Tortue, Mario Bros 3) px : 1 350 F. **Kevin HANUS, 29, rue Deville, 51100 Reims. Tél. : 26.47.34.03.**

Vds Nes + 2 man. + Nes advant. + 10 jx (D.Dragon, Batman..) 2 000 F. **Sylvain BIDIER, Le Bourg St Georges de la Couée, 72150 Le Grand Luce. Tél. : 43.44.85.04.**

Vds Nes + 3 jx + zapper : 900 F ou vte sép. et ds Hook : 300 F. ou éch. tt ctre S.Nin + 1 jeu. **Christophe DESCHASEAUX, 22, Grande-Rue, 88130 Savigny. Tél. : 29.38.91.99.**

Vds Nes + Megaman, Ghost et Goblins et Ghost Buster 2. Px : 700 F. **Olivier SICARD, les Coudrourals, 11160 Rieux Minervois. Tél. : 68.78.13.34.**

Vds Nes + jx (SM3, Punch Out, SM2, DDragon I et II). Px à déb. **Maykel ACHITE-HENNI, 6, résidence la Liberté, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 45.47.53.69.**

Vds jx sur Nes (SMB 2, 3, Duck Tales, Life Force...). **Denis FRATACCI, 107, av. des Olives, 13013 Marseilles. Tél. : 91.06.42.40.**

Vds 5 jx Nes : Solstice, Link Bart US, SM, Gauntlet, Star War. 200 à 300 F pce. **Bruno DURANTIS, 8, rue de l'Artois, 91220 Bretigny sur Orge. Tél. : (16-1) 60.84.39.56.**

Vds SMB : 250 F métal geur : 200 F, SMB1/ Dunck Hunt et le Zapper, px : 350 F, Top Gun : 240 F, Zelda 2 : 210 F, Dragon Ball : 150 F. **Johann BONFILS, 72, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.06.63.**

Vds NES + 7 jx Gremelins II + Super of Road + Blade + Of Steel + Robocod + D. Drible : 1 200 F. **Nadir SAYAH, 17, rue Montbrun, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.94.52.**

Vds NES + 2 man. + joys + 14 jx (Turtles Mario 3, Adams Familly Lolo etc...). **Bruno LAUOUE, Les Vieilles Vignes, St Projet, 16110 La Rochefoucauld.**

Vds sur NES : Mega Man 2, neuf (1 mois). **Stephan CORBELLA, 58, av. Godillot, bât. B, les Palmiers, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.84.04 (le soir).**

Vds jeu NES : Gremlin 2, px : 200 F à 250 F. **Clément VANSOETERSTEDE, 4, place des Martyres de la Résistance, 30100 Ales. Tél. : 66.52.82.14.**

GAME BOY

Vds GB + 5 jx + Light Boy + Bte : 1 200 F ou sép. px à déb. **Sylvain AMOROS, 13, rue Saint-Hubert, 31500 Toulouse. Tél. : 61.58.06.10**

Vds GB + 4 jx Tennis, Docteur Mario, Tetris, F1 Race : 700 F. **Christelle RYCKELYNCK, 9, rue Raymond Mondon, 57680 Gorze. Tél. : 87.52.00.49**

Vds GB + 6 jx : 800 F. Vds GX 4000 + 2 jx 200 F ou éch. ctre GG ou jx MD. **Philippe PATTOU, 9, rue Edmond Piette, 31270 Villeneuve Tolosane. Tél. : 61.31.18.94**

Vds GB + Tetris, Gremlins 2, S.Mario Land. : 800 F. **Michaël GUYON, 23, rue de Champdivers, 39500 Molay. Tél. : 84.81.92.73**

Vds GB + 4 jx P. of Persia, Tetris, Burai Fighter, Nemesis : 850 F. **Cédric LE DANTEC, 13 bis, rue Georges Clémenceau, 95440 Ecouen. Tél. : (16-1) 39.90.68.88**

Vds GB + 7 jx (SM1, 2, Tortues, Dynablaster...) + Light Boy : 850 F. Ech. ctre GG + jx. **Jean BARTHOMIER, 35, rue des Marais, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.02.29**

Vds GB + jx Ducktales, Buggs Bunny, Tetris + batterie portable + btes ss gar. : 900 F. **Michaël CARYDIS, 14, rue des Ecoles, 77440 Lizy-sur-Ourcq. Tél. : (16-1) 60.01.15.45**

Vds jx GB : Spiderman 100 F. Crystal Quest : 120 F. F1 Race 150 F. Alleyway 100 F. **Philippe POINSOT, 22, rue Pagnère, 95310 Saint-Ouen l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.48.82.77**

Vds GB tbe complète + sacoche trans. rigide + loupe éclairante + 2 jx. Px : 600 F à déb. **Eric CATTEAU, 112, rue de l'Epeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.80.50**

Vds GB + 2 jx (Tortues, Robocop) : 500 F. **Karim CHABANE, 22, square des Saisons, Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.73.06.41**

Vds GB + 9 jx + adapt. + malette anti-choc. Px : 1 500 F. TBE. **Matthieu COLLET, 18, allée des Chênes, les Grands Cèdres, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.57.80**

Vds GB + 5 jx + banane : 990 F. **Arnaud PIERRON, rue Mimile, 08140 Francheval. Tél. : 24.26.39.13**

Vds Mario Land 2 : 230 F + port. (Val. : 280 F.) **Christophe MANET, 19, rue Amedeo Modigliani, 33270 Floirac. Tél. : 56.32.25.53**

Vds 4 jx GB tbe. Nemenis 140 F. Mario Land 120 F. Chessmaster 130 F. Dragon's Lair. **Antoine GUYOT, rés. du Bréno, 56340 Carnac. Tél. : 9752.20.94**

Vds GB + Tetris + Boomers + S.Mario + T2 + Ducktales + Burai Fight + câble. Px : 790 F. **Ludovic GUILLON, 14, rue Chabanais, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 47.03.92.95**

Vds GB + 6 jx (Tetris, Mario 2, Metroïd 2, P. of Persia, Hyper LR, Duck T.) + Light B : 900 F. **Gregory EDME, 71, rue du Faubourg St Nicolas, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.33.14.62**

Vds jx GB : Parasol Stars, D.Franken, Side Pocket, Ultitma, Mercenary Force. 100 F pce. **Arnaud GIRONS, 3, impasse Ulysse Pallu, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.75.40.96**

Vds GB + 3 jx (Tetris, Robocop, Blades of Steel) + loupe. Px : 450 F. **Pascal BERTRAND, 10, square Fernand Léger, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.54.28.93**

Vds GB + adapt. + loupe + 38 K7. Val. : 6 000 F. Px : 2 800 F. Ach. Zelda 3 S.Nin **Anthony MONTAGNE, 28, rue de Patroa, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.76.98**

Vds ou éch. jx GB : Burai, Mario, F1 Race, R-Type, World Cup, TMHT 2, Tetris.. 140 F à déb. **Volker SAUX, 20, rue d'Arzano, 29300 Quimperle. Tél. : 98.96.09.19**

Vds GB + S.Mario Land 2, Tennis, Dragon's Lair, Simpson's, Tetris + écouteurs : 1 150 F. **Damien SARASIN, Foncegrive, Siorac en Périgord, 24170 Belves. Tél. : 53.31.66.51**

Vds jx GB : Paperboy, D.Tales, B.Bunny, Famille Adams, Mario, A-Boy and Ist Blod, Chase HQ. **Sébastien LORETI, 19, allée Simon St Jean, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.55.30**

Vds GB tbe + 6 jx (Gargoyle's Quest, Bleed of Steel...) 1 000 F. **David CROCHET, 93, allée des Epines Noires, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 64.88.87.82**

Vds GB + 10 jx : Adv. Island, P. Of Persia... 1 050 F ou 100 F pce ou éch. ctre GG. **Jean-Baptiste FOUQUET, 25, rue du Docteur Roux, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.25.11**

Vds jx GB : Nemesis 2, Sagaia, F1 Spirit 140 F pce. **Yann ROUSSEL, 13/28, rue des Gantois, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.63.28.99**

Vds sur GB Trax : 120 F. **Ivan ISAAKIDIS, 37, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.09.21**

Vds GB + 8 jx (Mario, Dragon...) + bte : 1 100 F. **Stéphane PONS, 16, rue Spriet, 62300 Lens. Tél. : 21.42.04.36**

Vds GB + 8 jx + access. tbe. Px : 2 000 F. **Steeve CHAPPE, 250, allée de la Clairière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.32.19**

Vds GB + loupe + Megaman + Castlevania + D.Dragon 1 et 2 ° + Shadow Warrior... (13 jx) : 1 470 F. **Laurent DULVO, 9, Pierre Bonnard, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.84.22**

Vds GB + jx : 500 F. GG + 5 jx : 1 200 F. MD + Sonic : 800 F. TBE. **Brice DENTELLA, 16, rue du Gué de Bedet, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.52.00**

Vds jx GB : castlevania 150 F, Solar Striker 100 F ou le tt : 200 F. **Franck EBERST, 10, rue des Fauvettes, 57200 Sarregeumines. Tél. : 87.95.52.96**

Vds GB + 5 jx (Tetris, S.Mario, R-Type, etc...) + sacoche : 900 F. **Bruno GOUYNOU, 6, square Lebon, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.06.70.39**

Vds GB tbe + 7 jx + sacoche : 600 F. **Jean-Sébastien CONTY, 11, rue Roblet Lindet. Tél. : (16-1) 45.33.46.18**

Vds jx GB 100 F pce ou 350 F les 4. (Solar Stricker, Alleway, Gost Busters II, Altered S. **Jérémy OUISSE, 8, rue d'Artois, 41000 Blois. Tél. : 54.74.45.16**

Vds GB tbe 360 F. Vds jx 125 F pce. Blades of Steel, S.Kick Off. (Btes et not.) **Pierrick GEERAERT, 24, av. Rabelais, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 40.96.01.31**

Vds GB tbe + 5 jx + adapt. 2 joueurs + adapt. 4 joueurs ss gar. + piles + livret 1 150 F à déb. **Thomas DENIS, 290, rue de la Fontaine, 80580 Eaucourt. Tél. : 22.27.16.94**

Vds GB + 2 jx : 450 F. Vds jx sép. de 80 à 150 F. **Pierre QUESSADA, 12, rue Saint Pierre, 65290 Juillan. Tél. : 62.32.04.15**

Vds GB + jx sép. (Gargoyle, Final Fantaisie 1, 2, Aventure...) de 150 à 200 F pce. **Benoît LEFEVRE, 4, rue Neuve Mondrepuis, 02500 Hirson. Tél. : 23.58.10.57**

Vds GB + Tetris + écouteurs + câble Link : 360 F. Simpsons, Robocop, Batman... 140 F pce. **Sylvain DUFAYET, 6 ter, rue de la Frette, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.90.70**

Vds World Cup sur GB + access. GG (Wide Gear, sacoche). Px à déb. **THibaut GARCIN, 6, rue du Général Pershing, 7 Parc Debussy, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.66.03.78**

Vds GB + Mario Land + Tetris + Système Link : 550 F. Castlevania 4 + Lemmings S.Nin : 700 F. **Fred ALMEIDA, 12, chemin des Tournesols, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.91.96**

Vds jx GB : Terminator 2, Axelay, Solomon's Club, Chase HQ 150 F pce ou éch. **Franck MARECHAL, 15, chemin des Viviers, 44000 Angers. Tél. : 41.47.32.63**

Vds 4 jx GB (Bubble Bobble, World Cup...) + Carry Case. Px : 650 F. **David LEMOINE, 15, av. du Général Leclerc, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.61.89. De 12 h 30 à 14 h.**

Vds GB + écouteurs + 6 jx (SML2, Motocross, Kick Off...) + Light Boy + batterie rech. Px : 1 250 F. **Julien CAURO, 977, av. Auguste Renoir, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.40.49**

Vds GB + 6 jx (TMNT, WWF...) 1 280 F. **David PRIFUGARD, 16, rue de l'Abattoir, 30900 Nîmes. Tél. : 66.23.80.65**

Vds jx Nes Airwolf, M. TMHT Solstice 150 F pce. Jx GB Tetris 50 F. SML Trax T2 150 F pce. **Sébastien CROUZET, bt. H6 nº 60, 4º étage, La Roquette, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.86.67**

Vds jx GB : D.Dragon, Hook, TMHT, Boulder Dash. Px : 100 F pce ou 350 F le tt. **Renaud THIRION, 17, av. d'Italie, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.41.62. De 17 h à 20 h.**

Vds GB + 6 jx + btes 1 200 F à déb. **Mathieu LECOCQ, 1, allée des Mésanges, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.88.17. De 18 h à 19 h 30.**

Vds GB + 6 jx : TMHT 1 et 2, Gremlins 2, D.Dragon 1, Skate or Die, Tetris + lampe + valise : 1 500 F. **Arnaud JOUNIAUX, 15, rue Arthur Chuquet, 08230 Rocroi. Tél. : 25.54.25.08**

Vds jx GB : Spider Man, Bugs Bunny, Mario 1, Turrican 200 F pce. Vds GB 500 F + Gargoyles. **Clément BONNOT, 7, rue Nicolas Taunay, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.23.94**

Vds jx GB (Radar Mission, Mickey, Ballonn Kid, Aerostat) : 140 F pce. **Damien LAFON, 2, rue Milhes, 31300 Toulouse. Tél. : 61.31.00.61 Ap. 19 h.**

Vds GB + 5 jx (Tetris, Duck Tales, Starwars, Looney Tunes, S.Mario Land 2) neuf : 1 000 F. **Frédéric JESSAT, 164, rue de Paris, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.78.96.59**

Vds GB + 6 jx (Dynablaster, F1 Race, Nemesis, Castlevania II...) + loupe. Px : 690 F. **Philippe NAOVARATH, 28, rue du Béarn, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél. : 61.92.05.64**

Vds GB + 5 jx + transfo : 800 F ou éch. ctre GG + 1 jeu ou SFC sans jeu. **Hervé MASSON, Les Maisons Neuves, Le Pont Sigoulant, 16270 La Péruse. Tél. : 45.71.28.57**

Ach. World Cup, Tortues 2 150 F pce (GB). Vds Batman et Lock'n Chase 150 F pce (GB). **Matthiew OLDDIELD, 112, bd Rochechouart, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 40.70.26.30**

Vds GB + 3 jx (Tetris, R-Type, Motocross Maniac) : 750 F ou éch. ctre GG + 1 jeu. **Mickael LICZINSKI, 13, rue d'Eguisheim, 68420 Herrlisheim. Tél. : 89.49.29.44**

Vds K7 GB (32 jx : Dr. Mario, Tennis, Mario Land, Tetris) 900 F. **Mathieu HACQUIN, 11, rue Courbe Pièce, 55200 Vignot. Tél. : 29.91.38.19**

Vds GB + 2 jx + adapt. sect. px à déb. TBE. **Michel CARDOU, Etang de la Lande, 72680 St-Mars-la-Brière. Tél. : 43.89.42.19**

Vds 8 jx GB : F. of Fear, Dragon's Lair, Alleway, Castlevania, Duck Tales, M.Force : 90 F à 150 F. **Nicolas FREVILLE, 59, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.77.07**

Vds GB + 4 jx (Tiny Toon, Foot...) + Game Link + écouteurs.. : 1 200 F ou éch. ctre S.Nin + 2 jx (SF2). **Cédric GUILLERME, 2, la Croix Cassée, 45310 Patay. Tél. : 38.80.92.01**

Vds GB + Tetris + Super Mario + câble + piles + écouteurs : 600 F. TBE. **Mathieu FETRE, 17, route de Goyencourt, 80700 Roye. Tél. : 22.87.09.24**

Vds Gremlins 2 : 120 F. Vds 23 jx CPC 464 : 250 F. **Allan BETZ, 18, rue Raoul Follereau, 58260 La Machine.**

Vds 6 jx GB (F1 Race, Tennis, Duck Tales...) + adapt. 4 JRS : 800 F. **Julien THERY, 18, rue Watteau, 59139 Wattignies. Tél. : 20.60.27.39**

Vds GB + 6 jx (S.Mario Land II, Kick Off, Motocross...) + loupe Light + batt. + pile. Px : 1 350 F. **Julien CAURO, 977, av. Auguste Renoir, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.40.49**

LYNX

Vds Lynx + adapt. sect. + casque + 8 jx (Batman...) px : 1 670 F ou 200 F le jeu. **Julien PRIQUELER, 6, quai Turckheim, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.57.64.**

Vds Lynx tbe + 2 jx (California Games, Gate of Zend) + pare-sol + adapt. Sect. 750 F. **Yohann THURA, 87, bld Soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.73.47.44.**

Vds Lynx + 6 jx + sacoche + alimentation + allume cigare 900 F. **Pascale MANCINELLI, 24, bd P. Cezanne, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.08.41.**

Vds Lynx px : 600 F mo px : 200 F. **David LYON, 79, rue de Bichain, 89340 Villeneuve-la-Guyard. Tél. : 86.66.42.47.**

Vds Lynx + adapt. + sect + 4 jx (Califonria, Games, Zarlor, Chckered Flag) : 1 000 F. **François. 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.18.02.**

Vds Lynx 2 + 6 jx (Slime Worlds War Birds etc) tbe. 1 500 F. **Aymeric SEASSAU, 15, les Lauriers les Hameaux du Soleil, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.20.45.60.**

Vds Lynx + 2 jx + sac px : 950 F ou éch. contre 2 jx NES ou 2 jx GG. **Thomas BONTEMPS, 71, rue Général Fauconnet, 21000 Dijon. Tél. : 80.70.11.17.**

Vds Warbirds (jeu d'avion avec Not.) 150 F. **Yoann FOLLET, 11, place J. B. Lulli la Celle, Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 30.82.76.43.**

Vds sur Lynx Turbo Sub + Rygar + Ninja Gaiden + Gauntlet 500 F ou 120 F pce. **Jean-Charles LOLLIVIER, 10, allée du Mail, 44240 La Chapelle sur Erore. Tél. : 40.77.86.60.**

Vds Lynx + 7 jx + sacoche + piles px : 1 300 F. **Maeva ORLIAC, 6, allée de Montfermeil, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.02.75.52.**

Vds jx Lynx Blue Lightening px : 160 F. **Eric AVGUESPARSSE, 89, rue Amiral Courbet, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.08.33.88.**

Vds pour Lynx : Robotron + Rygar + Gauntlet + Slime-World + Ninja Gaiden + Xenohobe tbe : 850 F. **Victor BRIVAL, 13, rue de Steinkerque, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.61.06.**

Vds Lynx + 5 jx + transfo. Px : 1 400 F. **Elodie PONTHON, 50, rue des Acadiens, 14000 Caen. Tél. : 31.47.46.05.**

Vds Lynx 2 tbe + 9 jx + sacoche + valise + transfo + Comlynx + adapt. voiture px : 990 F. **François BARBA, 18, rue Bennier, 69269 Charbonnières. Tél. : 78.44.20.31.**

Vds Lynx + 3 jx + adapt. px : 1 250 F tbe val. : 1 563 F. **Loïc SCHMIDT, 78, allée Chantecler, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.67.06.56.**

Vds Lynx 2 + adapt. secteur + 3 jx ss gar. px : 1 200 F. **Julien ALLEVARD, 12, rue Honoré Broutelle, 44000 Nantes. Tél. : 40.52.33.54.**

Vds Lynx 2 neuve + 4 jx + Comlink + pochette (val. : 2 300 F) px : 1 200 F. **Jérôme HEURTEL, 6, allée Bachelet, 93400 St-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.69.20.**

Vds jx Lynx : Rampage, Slime World, Chips Challenge, Zarlor Mercenary 130 F pce. **Frédéric DUPRE, 18, rue de Pericles, 95380 Puiseux en France. Tél. : (16-1) 34.72.78.05.**

Vds Lynx et jx + accessoires px : 900 F. **Olivier FELZINES, 10, rue du Chauffour, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 34.71.27.90.**

Vds 2 jx Lynx Shangaï + Crystalmines 2 (200 F pce). **Benjamin MIGNOT, La Touche Brion, 49250 Beaufort en valée. Tél. : 41.57.61.52 (ap 18 h)**

Vds sur Lynx : Blue Lightning et Gates of Zendocon px : 250 F. **Christophe NIZOU, 13, av. Jean Moulin, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.98.41.**

GAME'S PHOBIE

ACHATS, VENTES, DEPOT-VENTES JEUX & CONSOLES VIDEO.

34 av. des Champs Elysées 75008 PARIS (1) 45.63.41.43
Métro Franklin D. ROOSVELT
Ouvert tous les jours sauf DIMANCHE de 10 h à 20 h

PRIX CASSES

EXEMPLE DE PRIX DE JEUX OCCASION DANS LA LIMITE DES STOCKS.

MEGADRIVE	SONIC II	240.00
	PREDATOR II	230.00
	CHUCK ROCK	240.00
GAMEGEAR	NINJA GAIDEN	130.00
	SUPER KICK OFF	130.00
	HALLEY WARS	110.00
SUPER NINTENDO FAMICOM NES	SUPER TENNIS	260.00
	AREA 88	250.00
	MYSTICAL NINJA	250.00
	CASTLEMANIA IV	250.00
	ROBOCOP III	250.00
	BATMAN RETURN	390.00
NES	GOAL	95.00
	HECTOR	130.00
	CITY CONNECTION	130.00
GAME BOY	DOUBLE DRAGON	120.00
	F1 RACE	100.00
	TERMINATOR II	80.00

Vds Lynx + 4 jx électrocop, Slime, World... + pare-soleil et sac voyage tbe 1 000 F. **Stéphane D'OLIVEIRA, 10, Le Bois aux Platanes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.39.22.**

Vds Lynx + Mallette transport + 4 jx (Klax, Gauntlet etc) neuf px : 800 F. **Frédéric NELLEAU, Résidence Monceau, Bt M, n°3, Carrière-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.14.99.72.**

Vds Lynx + 2 jx + sacoche + écouteurs tbe 700 F ou 1 400 F avec 7 jx. **Stéphane BRIANCOURT, 95, av. des Grésillons, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.91.41.39.**

PC ENGINE

Vds SGX + 4 jx 1690 F ach. jx Néo-Géo vds cyber-lip 500 F. Contact Snin. **Arnaud DUFRESNE, 31, rue des Fours à Chaux, 49100 Angers. Tél. : 41.37.10.74.**

Vds SGFX (Nec) + man. + 6 jx (PC Kid II Ghouls'n ghost...) px : 1 600 F, vds GB + Tet 350 F. **Sébastien PILATE, 29, rue F. Poulenc, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.77.35.25.**

Vds jx Nec : CD, Supcd, Carte, SGX. Vds Cdrom unit : 1 200 F. Cher. contact Nec-Cd/Paris. **AZOUZ, Paris 17. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.**

Vds Core + 8 jx PC Kid 2 Fmt ect neuve 1 200 F ou vte sép. **Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Realville. Tél. : 63.93.15.51.**

Vds GT + Trans + 4 jx : Fm Tennis + Raiden + Hit the ice + F1 Cir 91 : 1 700 F tbe ach. en déc. 91 à déb. **Maxime LAPORTE, 59, allée du Bois de l'Etrier, 77350 Le-Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.52.92.84.**

Vds PC Engine + 5 jx (Fm Tennis Gunhed Jacki Chan...) et Nes + 3 jx PC : 1 000 F Nes 600 F. **Sami SOUIRJI, 100, bis rue de Rabats, 92160 Anthony. Tél. : (16-1) 46.66.53.46.**

Vds Nec + 2 jx 800 F Nes + 3 jx 500 F ou éch. contre Snin. **Samy TADJADIT, 5, rue Gambetta, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 42.53.78.31.**

Vds Core Grafx jamais servi 800 F. **François PAPETTI, 11, av. de Flirey, 06000 Nice. Tél. : 93.81.72.69.**

Vds ou éch. 200 F Super Grafx + 3 jx ctre SFC + jx + 2 man + péritel. **Michel SALJA, 51/54, rue Guynemer, 57500 Stavold. Tél. : 87.92.21.54 (17 à 18 h 30)**

Vds Supergrafx + doubleur + 2 man. + 10 jx, px : 2 600 F. **Pascal DUQUESNOY, 3, rue de Broglie, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.99.35.**

Vds PC Engine Duo + 2 CD + 2 man. (val. : 4 000 F) px : 2 000 F ss gar. **Alexandre PEYRON, 6, rue d'Emeraude, 35350 St Meloir-des-Ondes. Tél. : 99.89.10.55.**

Vds Supergrafx + 9 jx formation Soccer Fmt Pckid 2 px : 2 000 F. **Stéphane FITOUSSI, 16, av. Karl Marx, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.30.23.**

Vds cadeau ! SGX + 1941 + Alynes + Ghouls n'Ghosts. px : 990 F. **Emmanuel GOUNAUD, Mezières, 33350 Saint Magne de Castillon. Tél. : 54.40.05.38.**

Vds CD rom Nec tbe + Nec + nbx jx px : 2 000 F jx CD : 200 F et Carte : 150 F. **Laurent DERNONCOURT, 10, rue Marcel Renaut, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.68.01.75 (ap 19 h)**

Vds Coregrafx + 3 jx (Pwnload) tbe px : 800 F à déb. **Rémi TRINH TRANG, 25, rue Louis Barthou, 92160 Anthony. Tél. : (16-1) 46.66.35.38.**

Vds Sgrafx + 4 jx + Quint + 2 man. px : 1 200 F à déb. **Grégory CHESNEAU, 38, rue Pasteur, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.35.87.**

Vds Supergrafx + 3 jx ss gar. val. 2 200 F px : 800 F. **Mikaël FOFANA, 3, rue Edouard Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.18.90.**

Vds PC engine BE + doubleur + Shinobi + Final soldier + Hurrican + Japan Ninja + Devil Crash + Bloodia px : 1 900 F. **Olivier PIC, 50, rue René Coty, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.80.87.**

Vds GT + 4 jx (Pckid II. Hitt the Ice, Galaga, Ninja Spirit) tbe + transfo. val. 3 600 F px : 2 500 F. **Frédéric BECUE, 2, impasse de la Laïque, 90340 Chevremont. Tél. : 84.21.30.87.**

Vds PC engine + 5 jx (R-Type) px : 2 000 F. **Fabien TRAN, 17, rue Maurice Ravel, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.23.47.13.**

Vds Nec + quint + 2 Joys + 20 jx (S. Star Soldier, Pckid II, Populous...) px : 1 500 F. **Olivier BONROY, 1, place des Rochers, 65100 Lourdes.**

Vds Coregrafx + 2 jx à 700 F ou éch. ctre mo. + 2 jx. **Nicolas RAMPAL. Tél. : 91.89.49.08.**

Vds Super Grafx + man. + 7 jx. **Cédric GERMAIN, 6, rue Couperin, 95320 St-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.32.43.**

Vds Coregrafx + 2 jx + 1 man. px : 800 F. **Vincent DURAND, 18, rue de la Fauchaison, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.65.34.**

Vds Supergrafx + 12 jx (1941) Aldynes, G8G, Granzört px : 2 500 F val. 5 000 F sép. **Jérôme LE FLOC, 24,bis bd des Frères Maillet, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.51.78.**

Vds PC engine 50 Hertzs + Quint + 3 Joypads + Final Match, Tennis px : 1 060 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds Coregrafx + dbleur + 6 jx + 2 Joys ; Pckid 2, Fmt, hit the ice, Populous, Mach px : 3 000 F, vds : 1 200 F. **François GORIS, 4, allée de la Haute Salle, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.46.37.**

Vds Coregraf + 5 jx (F1 — Circus, Shinobi, Klax) + BE px : 2 000 F vds Tecmo World Cup sur mo 220 F. **Mario DUARTE, 3, vieux Moulin, 1213 Onex, Genève, Suisse. Tél. : 7.93.21.71.**

Vds ou éch. jx sur Nec de 100 à 200 F. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade, 42110 Feurs. Tél. : 77.26.38.09.**

Vds Supergrafx + 1941 + quint + 2 Joypads px : 800 F Vds Coregrafx + Devilcrash + F1C : 550 F. **Jean-Luc LEIDLI, 18, cité des Horbois, 62141 Evin Malmaison. Tél. : 21.77.88.09.**

Vds PC engine + 7 jx (Power Eleven) px : 800 F. **Pierre-Henri FERET, 39, av. Madame de Sévigné, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.87.59.**

Vds Nec portable Turbo Express + 3 jx (tennis, basket, aventure) tbe + pochettes 700 F ou éch. VS GG + 3 jx (minimum). **Joel EYMARD DUVERNAY, Quartiers Rampauds, Villa l'Olympe, 13530 Trets. Tél. : 42.29.30.11.**

Vds GT + Pckid 2 + PW 3 + Coryoon + Vigilante + adapt. ss gar. boîtes px : 1 200 F max. **Christophe COMBRONDE, 37, rue Sanitas, 63200 Mozac. Tél. : 73.38.26.28.**

Vds SPX + Cdrom 2 + jx CD + cartes (Star Parodia Springgan-Hellfire...) + man. **Freddy BOHIC, 56, clos du Chapitre, 76420 Bihorel. Tél. : 35.61.01.62.**

Vds SGFX + 11 jx + Quint + 2 man. + adapt. Cdrom + Cdrom px : 3 000 F à déb. **Cédric GRECH, 181, bd des Perrières, 71000 Macon. Tél. : 85.39.45.64.**

Vds Coregrafx + 2 jx px : 600 F vds ou éch. cartouches (Pckid 2 — Cadash). **Fabrice DAVID, 5, av. Léon Blum, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.85.04.**

DIVERS

Vds S.Nes US + Zelda 3, Contra 3, Gouls-Ghosts 2 300 F ou sép. **Ludovic HANNEQUIN, 18, rue de la Dentellerie, 38080 L'Isle d'Abeau. Tél. : 74.27.02.21.**

Vds jx S.Nintendo tbe : S.Tennis : 300 F. F.Zero 350 F. S.Mario 4 : 250 F. **Thomas VERIGNOT, 3, rue René Cassin, 94270 Kremlin Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.21.46.**

Vds Core G 7 jx Ordyne Mr Heli SSS Adventure I etc, px : 1 300 F. Vds jx. **Stéphane ROSE, 120, av. André Morizet, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.35.35.**

Vds PC Engine + 2 jx (PCKID 2, Galaca 88), px : 1 000 F. **Axel ZEPPENFELD, 18, rue Eugène Laron, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.19.74.**

Vds PC Engine coregrafx + 2 man. + adapt. 5 joueurs + 2 jx, tbe, px : 500 F.**Maximilien GUISE, 2, rue des Rayes Vertes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.37.86.49.**

Vds sur Neo-Geo, Fatal Fury 720 F ou éch. ctre Last Resort. **Christophe Florit, 190, bd Chave, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.58.13.**

Vds Neo-Geo + Fatal Fury et S.Spy tbe 4 000 F à déb. **Alexandre WAKSBERG, 15, rue de la Sourderie, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.41.04.**

Vds ou éch. jx Neo-Geo : Robo Army 750 F ou éch. ctre Last Resort, Fatal Furie. **Sébastien RES, 6, rés. Verrières, 91370 Amblainvilliers. Tél. : (16-1) 60.11.60.18.**

Ech. jx Neo-Geo (Ninja Commando, Burning Fight...). **Sébastien PORTIER, 14, rue de l'Armorique, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.98.03.**

Vds Neo-Geo complet + man. + 2 jx (Magician Lord et S.Baseball 2020) 2 600 F. **Tom THILAVANH, 13, square de Sétubal, 35200 Rennes. Tél. : 99.41.78.13.**

Vds sur Neo-Geo : Sengoky 600 F. Burning Fight neuf 600 F ou les 2 : 1 100 F. TBE. **Arnaud DENIS, 3, rue de Metz, 78000 Versailles.**

Vds jx Neo-Geo : Raguy, Blue's Journey 550 F ou éch. ctre autre jx. **Maxime COMPIGNIE, 23, Pa Coulée du Moulin à Vent, 89690 Chéroy. Tél. : 86.97.55.36.**

Vds Neo-Geo + 4 jx (Art of Fighting, Crossed, S.Words etc...) + 2 man. 4 500 F. TBE. **Olivier SERRE, 58, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.47.64.**

Vds Neo-Geo + 1 jeu : Last Resort 2 900 F. **Alexandre DANTONEL, 20, rue des Platanes, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.24.61.**

Vds Baseball Star Professional + man. Neo-Geo 700 F. TBE. **Guillaume BRETIN, 131, bd des Poilus, 44000 Nantes. Tél. : 40.50.15.27.**

Vds jx Neo-Geo : Fatal Fury 700 F. Jx MD : G.Axe + Rambo 3 + Altbeast 300 F. Spider + Alex Kid 200 F. **Arnaud ROGER, 6, rue du Tordoce, 59554 Neuville-St-Rémy. Tél. : 27.81.68.71.**

Vds Neo-Geo + Magician Lord + 6 jx ss gar. **Patrick TROUDE, 13, rue Odilon Redon, 81290 Labruguière. Tél. : 63.73.10.38. Ap. 19 h.**

Vds Neo-Geo tbe + man. + 3 jx (King of the Monsters, Magician Lord + Soccer) 400 F. **Farid BENTOUMI, 1, rue Carnot, 95340 Persan. Tél. : (16-1) 34.70.19.55.**

Vds Neo-Geo + Magician Lord, Spy Foot, Ball Frenzye + man. : 2 900 F. **Romain GANNE, 21/89, rue des Maronniers, 57070 Metz. Tél. : 87.36.26.11.**

Vds Neo-Geo + 2 jx ss gar. tbe 2 000 F. Vds Castelvania 4 sur S.Nin 375 F. **Arnaud BEAUPOIL, 12, allée Estelle, 59130 Lambersart.**

Vds ou éch. jx sur Neo-Geo, Robot Army, Last Resort, ASO 2, 2020 Baseball. TBE. **Ludovic BINET, 11, rue Claude Bernard, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.17.27.**

Vds Neo-Geo neuve + 2 jx + 2 man. + Memory Card 3 000 F. **Franck VESCO, 50, rue Jacotot, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 7961.16.34. Ap. 20 h.**

Vds Neo-Geo + Magician Lord + Raguy + Memory Card + man. ss gar. 2 100 F. **Georges-Patrick PONS, 50, av. de Cassis, 13470 Carnouy-en-Provence. Tél. : 42.73.68.98.**

Vds Neo-Geo ss gar. + 2 jx : 2 000 F. **Patrick WITZ, 74/10, rue Jules Watteuw, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.00.31.**

Vds GG + 7 jx : Columns, Out Run, Mickey, Shinobi, etc.. 1 500 F. **Grégory MANDOUNATO, 5, rue Ernest Duchêne, 13001 Marseille. Tél. : 91.59.28.78.**

Vds GG + 5 jx (Olimpic Gold, Mickey, Wonder Boy III). Val. : 2 250 F. Px : 1 500 F. **Hugo MONTIRONI, 4, rue du Bois, 60950 Ver-sur-Launette. Tél. : 44.54.06.43.**

Vds GG + Sonic 800 F + GB + 3 jx F1 Race, Robocop, Tetris 800 F. **Frédéric BAUMGART, 10, rue de Touraine, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.24.96.**

Vds GG + Sonic, Factory Panic, Donald, Shinobi 900 F. **Eric ROUSSEL, 3, av. des Champs Casniers, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.06.07.97.**

Vds GG + 4 jx (Mickey, Donald...) 1 200 F. TBE + btes. **Sébastien MOALIGOU, 75, rue Emile Augier, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.32.12.**

Vds jx GG (Sonic 1 et 2, Shinobi, Chuck Rock, Fantasy Zone, Deuilisch, Halley Wars etc...). **Mickael GABLE, 20, rue de l'Est, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.89.20.**

Vds jx GB et GG. **Gustav MICHAUX-VIGNES, 39, rue Charon, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.19.07.**

Vds GG TBE + 2 jx (Sonic et Kick Off) + adapt. sect. + sacoche. Px : 900 F. **Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.**

Vds GG + Columns, Mickey, AX Battler + Mastergear + adapt. sect. 900 F. **Christian DE LOZZO, 11, route de Cornebarrieu, 31700 Blagnac. Tél. : 61.30.45.21.**

Vds Neo-Geo + 2 jx + man. : 2 200 F. **Laurent KHOURI, 77 bis, av. Pierre Larousse, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 47.35.89.69.**

Vds GG + 5 jx (Sonic 1 et 2, Batman, Ninja, Gainden...) + access. : 2 500 F. **Nicolas VAULTIERS, 42, rue de la Rivière, 50600 Parigny. Tél. : 33.49.11.38.**

Vds GG + 4 jx 1 500 F. Vds GB + 3 jx : 800 F. Vds K7 190 jx 2 000 F. 10 jx Nes 250 à 300 F. **David PRUD'HOMME, 55, rue du 14 Juillet, 77810 Thomery. Tél. : (16-1) 60.96.40.16.**

Vds GG + 2 jx + chargeur + 10 piles R6. Val. : 1 700 F. Px. : 900 F. **Jean-Yves DESSAINT, 46, quai de Verdun, 51480 Damery. Tél. : 26.58.39.60.**

Vds GG + 4 jx (Mickey, Donald, Columns, Shinobi) 1 200 F. Val. 1 800 F. TBE + btes. **Sébastien MOALIGOU, 75, rue Emile Augier, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.32.12.**

Vds jx GG : Shinobi, Donald, Wonderboy, Columns : 500 F ou vte séparée. **Nicolas MILLET, 2, imp. du Bosquet, 86580 Vouneuil-sous-Biard. Tél. : 49.53.33.63.**

Vds GG + 3 jx (Columns, SMGP et Kick Off) + alim. sect. Px : 800 F. **Lionel ALCARAZ, 299, Cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.15.63.**

Vds GG + 5 jx (Kick Off, Mickey, Shinobi, Monaco GP, Olympic Gold) + adapt. MS + 1 jeu + loupe : 1 250 F. **Kevin RAMASAMY, 20, av. Jean-Baptiste Clément, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.06.59.**

Vds GG + jx + transfo + embal. tbe 800 F à déb. **Nouredine BELAIDE, 3, rue du Prof Languin 59125 Trith-St-Léger. Tél. : 27.29.26.84.**

Vds jx GG : G. Loc, Joe Montana, Olympic Gold, Out Run, Buroda. 150 F pce + Astrix 250 F. **René CARRAZ, 48, rue du Faubourg de Pierre, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.54.22.**

Vds GG + 4 jx : Leader Board Gold, Monaco GP, Columns, Mickey. Px : 800 F. **Olivier LINOT, 6, rue des Panoyaux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.80.47.**

Vds GG + 4 jx (Sonic, Winbledon Tennis, S.Monaco GP, Joe Montana, Football) 1 200 F. **Brice DENTELLA, 16, rue du Gué de Bedet, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.52.00.**

Vds GG + Columns + Wonder Boy 3 + Golden Axe + adapt. Master : 1 090 F. TBE. Ss gar. **Vincent GAUDEAU, 13, rue de Giroir, 86440 Migné-Auxances. Tél. : 49.51.66.83.**

Vds GG + 5 jx (Mickey, Sonic, Monaco GP, etc...) + adapt. sect. 1 200 F à déb. **Meohi NABTI, 195, rue des Champs Fleuris, 77530 Vaux le Penil. Tél. : (16-1) 64.09.18.13.**

Vds GG + 5 jx + adapt. sect. 1 500 F ou éch. ctre S.Nintendo + 2 jx. **Fabrice ZAMPOLLA, 22, rue Chenoise, 38000 Grenoble. Tél. : 76.44.70.44.**

Vds, éch. jx GG Factory Panic, Donald Duck, Gloc, Columns, S.Kick Off, SMGP, Wonder Boy 1. **Jérôme BIGOT, 8, bd de Normandie, 35120 Dol de Bretagne. Tél. : 99.48.25.63.**

Vds GG + G.Loc + Access. + sacoche : 500 F. **Ho Yeung LEE, 3, rue de l'Arrivée, 95880 Enghein-les-Bains. Tél. : (16-1) 39.64.78.92.**

Vds GG + loupe + transfo + 10 jx + casque. Px : 2 000 F. **Eric MICHOUX, 2, rue Eric Satie, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.53.00.**

Vds GG + Columns + WonderBoy + sacoche : 800 F.**Grégory NACHON, 5, chemin du Bonbonnier, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.72.80.**

Vds GG + Columns 700 F. **Jérôme MARTY, 20, rue Alexis Maneyrol, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.80.08.**

Vds GG + sacoche + 3 jx. Columns, SMGP, Donald. Prise sect. (ss gar.) px : 1 300 F. TBE. **Aurélien ROBERT, 2, rue Voltaire, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.30.26.**

Vds GG + sect. + Wonder boy + Mickey + Donald + Shinobi (9 jx) 1 800 F. **Yann FOUQUET, 5, Mail des Tilleuls, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.17.94.**

Vds GG 2 000 F + 8 jx TBE (Shinobi, Halley, Wars, Out Run, Mickey, Donald Duck, etc... **Michaël GABRIEL, 42, rue des Lilas, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.52.23.**

Vds GG TBE + 1 jeu 600 F. Vds 5 jx 150 F pce. Donald, Mickey... **Gilles KOECHLIN, 18, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.29.20.**

Vds GG + 4 jx Sonic, Donald... + Adpat. sect. et GG/MS : 1 200 F. **Michaël FEAU, 4, place du Hameau, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.84.15.27.**

Vds jx GG : Mickey, Out Run 170 F pce. **Mathieu NICAUD, 8, rue Laënnec, 22300 Lannion.**

Vds GG ss gar. + 4 jx : Halley Wars, Sonic... + transfo. TBE 900 F. **Stanislas DE REMUR, 28, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.79.71.**

Vds jx GG : Sonic 1 200 F. G.Loc 250 F. Putt and Putter : 180 F. Senna GP : 210f S. Kick Off : 200 F. **Mathieu RAMSAY, 3, allée des Tilleuls, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.61.26.83.**

Vds jx GG 150 F pce à déb. Mickey, Donald... **Xavier VAILLAT QUINTANA, 3, rue des Lilas, 69960 Corbas Lyon. Tél. : 72.50.57.66.**

Vds GG + 5 jx + adapt. 1 000 F. **Philippe PINHO, 20, rue Louis Dardenne, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 47.36.92.10.**

Vds GG + 5 jx (Mickey, Donald, Shinobi, G.Loc...) + batterie Pack + transfo. Val. : 2 590 F. Px : 1 500 F. **Sylvain LEFEBVRE, 18, route de St Heand, 42480 La Fouillouse. Tél. : 77.30.52.62.**

Vds GG + Columns + Sonic + Shinobi + Wonder Boy + adapt. sect. 1 000 F à déb. Vds jx 100 F. **Meoeric RATIER, 3, square des Gaudonnes, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.01.25.**

Vds GG + 6 jx (Sonic, G.Loc, Out Run...) 1 000 F. Vds TMNT 4 sur SFC 350 F. **Quoc Bao VU, 4, voie Alphonse Daudet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.77.71.44.**

Vds GG + 7 jx + prise sect. + Magazine 1 700 F à déb. Val. : 2 800 F. SS Gar. **Cédric COUTEREAU, 257, route de la Garance, 84310 Morières. Tél. : 90.83.84.20.**

Vds GG + adapt. sect. + 3 jx (Donald...) ss gar. 1 000 F. **Vincent AUDAIRE, 20, rue des 6 Acqueducs, 44100 Nantes. Tél. : 40.46.29.85.**

Vds GG + adapt. sect. + loupe + 6 jx : 1 200 F. Vds GB + 2 jx : 450 F ou le tt : 1 450 F. **Clément BERNADAC, 24, route d'Agos, 31600 Toulouse. Tél. : 61.48.61.44.**

Vds GG + 6 jx : Sonic, Duck, J.Montana, Out Run, G.Lock, Columns. Val. : 2 400 F. Px : 1 400 F. **Cédric VIGNAULT, 11, rue des Briqueteries, 60360 Crévecœur-le-Grand. Tél. : 44.46.87.43.**

Vds GG + 7 jx + transfo + sacoche + MS/GG + 2 jx. Val. : 4 000 F. Px : 2 600 F. **Frédéric FEVRIER, 14, rue de la Forêt, 68520 Burnhaupt-le-Haut. Tél. : 89.48.76.10.**

Vds GG (tbe) + 3 jx (Columns, S.Monaco GP, Sonic) 1 200 F. **Sébastien MONTREUIL, 3, allée des Acacias, 77310 Saint-Fargeau. Tél. : (16-1) 64.09.89.30.**

ACHATS

Ach. S.Nintendo + Street Fighter II ou Turtles 4 ou éch. ctre NES + 4 jx + 100 F. **Thibault DAMOISEAU, 21, rue du 14 Juillet, 10410 Thennelières. Tél. : 25.80.65.01.**

Ach. adapt MS 2 sur MD 150 F + jx MDF (Afterb II, Tazmania, etc.) 200 F maxi. **Alexandre MAFFRE, 14, rue du Rec, 34800 Aspiran.**

Ach. Gunhed sur NEC 300 F maxi. **Pascal ROUX, 123, chemin du Landou, 81100 Castres. Tél. : 63.35.13.38.**

Ach. jx sur GB maxi. 100 F. Vds ou éch. jx sur GG. TBE. **Arnaud FEBVAY-DU PASSAGE, 17290 Ballon. Tél. : 46.55.32.92. Ap. 20 h.**

Ach. Le Pro Action Replay pour S.NES. Faire offre ou éch. ctre Joe et Mac. **Julien ROMEY, 8, avenue de la Forêt, 36330 Le Poinconnet. Tél. : 54.35.19.12.**

Rech. D7 ou Cart. orig. pour CPC 6128+ px raisonnable. **Martin GARNIER, 9, allée de la Pommeraie, 35520 La Chapelle-des-Fougeretz. Tél. : 99.66.42.06.**

Ach. jx S.NIN/S.NES : Zelda 3, Soulblader, Populous 2, Final Fantasy 2, Lemings, Axelay, Krusty's. **Jean-François VISCHI, 107, rue Moslard, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.14.58.**

Ach., vds, éch. jx Neo-Geo. Cher. contact Neo-Goe. Ach. manette. **Clément MORELLE, Le Mas Tolosan, 31450 Donneville. Tél. : 61.81.49.94.**

Vds NES + 3 jx (Metal Gear + Tracky and Field 2 et Mario 3) 800 F. Vds jx GG 85 F pce. **Gillian ARNOUX, 3, av. des Tirailleurs Sénégalais, Le Montcolm, 83000 Toulon. Tél. : 94.46.36.67.**

Ach. Soccer Brawl sur Neo-Geo (USA) 500 F maxi. Bon état. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.55.44.92.**

Ach., éch., vds jx SFC, S.NES, GB, S.NIN MD. Vds ou éch. MD Jap. + 2 jx. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules Verne, Appt. 18,, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ach. sur SFC (Fatal Fury etc.) Vds A500 + 100 jx et autres : 2 500 F. **Fernando MENDES, 10, rue Romain Rolland, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.**

Ach. jx SFC, S.NES, S.NIN : 250 F maxi. Vds jx. **Gérald JEAN-BART, 26, rue Renon, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.10.71.**

Ach. S.NIN + jx + adapt. US et Jap. : 1 500 F. Ach. adapt. Action Replay Pro : 300 F. **Donatien LE SCIELLOUR, 10, rue des Hortensias, 56650 Lochrist. Tél. : 97.36.84.30.**

Ach. jx GB Nemesis, Dragon ou Dragon's Lair. **Jérôme HENNEBERT, 7, rue Charles Robin, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.22.72.**

Ach. jx Neo-Geo + jx pour Combo Av (norme Jamma). **Félix SINPRASEUTM, 12, rue Saint Bon, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.18.06. De 16 h à 20 h.**

Ach. S.NES + 5 jx mini. (Street Fighter II) + prise Péritel + 2 man. + not. 1 000 à 1 500 F. **Ludovic POULARD, 44780 Le Bran Missillac. Tél. : 40.88.33.75.**

Cher. jx S.NES FRA. 250 à 400 F. Probotector, Axelay... **Laurent BUZIAUX, 14, allée des Dombes, Les Hauts-de-Bordeau, 69330 Jonage. Tél. : 72.02.42.40.**

Ach. Zelda 3 et adapt. universel + man. sur S.Nintendo franç. **Loïc-Emmanuel MADELENAT, Cuissy, 89560 Ouanne. Tél. : 86.47.66.42.**

Ach. Neo-Geo 700 F (avec ou sans jx) ou 300 F le jeu. **Laurent RAYNAUD, 29, rue Pierre Aruebo, 33140 Pont-de-la-Maye. Tél. : 56.75.43.34.**

Ach. Neo-Geo + jx. **Habri SEDDAR, 2, rue Henri Matisse, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.60.07.**

Ach. jx GB be + boîte. Ach. jx S.Nintendo Zelda, Stars Wars, Fatal Fury US). **Thierry VERHAEGHE, 10, rue du Four à Chaux, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.57.91.**

Ach. S.NES + jx + joys + adapt. tbe à px sympa. ou éch. ctre A500. **Jean-Marc GUILBERT, 23, av. Alexis Pessot, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.86.76.00.**

Ach. jx S.NES 350 F maxi. **Alexandre DUMOULIN, 53, Grande Rue, 77120 La Celle-sur-Morin. Tél. : (16-1) 64.04.26.35.**

Ach. Arcus Odyssey tbe (V. USA) 270 F maxi. Ech. Street of Rage ctre TMNT ou Cap Americ. **Dominique QUINET, 32, rue Humbert, 62150 Houdain. Tél. : 21.62.87.83.**

Ach. jx MD Sonic 2, SMGP II, FGP Tazmania, C.Rock Thunder, F.4, Terminator M + Donald, etc. **Isaac RODRIGUEZ, 10, rue Firmin Gillot, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.44.54. Le soir.**

Ach. jx GG. Env. liste. **Farid MEDDACI, 127, rue Duppsala, bt. 16, 34080 Montpellier.**

Ach. Neo-Geo + man. + jx 2 000 F. Vds 2 jx S.NES : 500 F. **Innocent MBOUNGOU, 2, Square du Renard, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.35.17.**

Ach. pour Neo-Geo : Fatal 600 F. Burning : 500 F. Sengoku : 600 F. Magician : 400 F + man. 200 F. **Stéphane COTTEREAU, 26, rue de Palaiseau, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.91.79.**

Ach. S.Nintendo bon état 1 ou 2 jx : 1 250 F maxi. **Fabian GAZEL, 33730 Uzeste. Tél. : 56.25.37.39.**

Ach. jx Core-Grafx à très bas px ou éch. NES ctre jx Core-Grafx. **Pascal PRUNETA, Tour Montmorency, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.15.24.06.**

Ach. pour NEC Caros et CD. Cher. Neutopia, Ranma 1 et 2, City Hunter, Download 2, etc. **CHRISTOPHE, 62170 Montreuil-sur-Mer. Tél. : 21.81.40.62.**

Ach. MDF + jx tbe 300 F maxi. **Thibaud WALKOWIAK, 10, rue Pablo Picasso, 21240 Talant. Tél. : 80.57.32.06.**

Ach. Doc de Ring Side Angel Jap : 30 F. **Karim DESSMANN, 27 bis, rue Vauvenargues, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.81.59.**

ECHANGES

Ech. 3 jx MD contre 1 jeu S.NES (F.ou jap.). **Olivier GENOVESE, Pont Pierre, route du Corsuet, 73100 Grésy-sur-Aix. Tél. : 79.88.97.25.**

Ech. SGX + 6 jx + quint. + 2 man.+ Lynx + 3 jx + sac (val. tot. : 5 000 F) ctre Neo-Geo + 2 ou 3 jx + 2 man. **Frédéric BARBIER, 11, rue Georges Bizet, 73160 Cognin. Tél. : 79.62.41.60.**

Ech. NEC Core + 4 jx ctre Neo-Geo + 1 man. + 1 jeu mini. (port compris). **Gilles BLIN, 170, rue Jean Jaurès, 59970 Fresnes-sur-Escaut.Tél. : 27.34.52.90.**

Ech. Ayrton Senna, Strider, Jord & Bird, Truxton contre Euro Club, Soccer Popu Donald ou autre. **Florent Malige, Les Borromée, app. 7, traverse Pelloutier, 84160 Pertuis Tél. : 42.39.92.96.**

Ech., ach., vds sur Coregrafx Marchen Maze et Adventure Island 150 F. Ach. Magical Chasse. **Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Réalville. Tél. : 63.93.15.51.**

Ech. Ninja Commando + Trash Rally (ou un autre jeu) contre World Heroes. **Sébastien PORTIER, 14, rue de l'Armorique, 78180 Montigny-le-Btx. Tél. : (16-1) 30.57.98.03.**

Vds NES + robot + pist. + 12 jx + Nesadu + 2 man. :2 500 F ou éch. contre S.NES + Scoop + Street Fihter II. **Marie-Josée SANZ, route de Cazichac, 11570 Carcassonne. Tél. : 68.79.65.89.**

Ech. SFC + 16 jx ctre Neo-Geo + jx + 1 man. ou NEC Duo + jx. Vds GG + 5 jx (Sonic etc.). **Olivier LANGOT, 37, av. Carnot, 76250 Deville-les-Rouen. Tél. : 35.75.79.58.**

Ech. jx Neo-Geo : Burning, Magician Lord, etc. contre Baseball, Cyber-Lip, etc. **Stéphan MILARDO, 8, av. de la Côte Bleue, 13820 Ensves. Tél. : 42.45.92.01.**

Ech. Joe et Mac contre Tortues Ninja 4. **Julien ROMEY, 8, av. de la forêt, 36330 Châteauroux. Tél. : 54.35.19.12. Ap. 19 h.**

Ech. Nes + 10 jx CO, jx MD, S.NES, GG, MS ou ctre autre console. **Jacqueline LE BIAN, 9, av. de l'Europe, 78400 Châtou. Tél. : (16-1) 47.78.33.88. De 15 à 18 h.**

Ech. Gremlins II ctre Roger Rabbit ou Tom et Jerry ou Dr. Franken. **Guillaume LE ROUX, 37, allée Eugène Labiche, 76620 Le Havre. Tél. : 35.54.54.50.**

Ech. GG + jx + GB + jx ctre PCGT + 4 jx. Ach. Neo-Geo + 2 jx 1 500 F. Vds NES + robot + pist. + jx. **David PRUD'HOMENE, 55, rue du 14 Juillet, 77810 Thomery. Tél. : (16-1) 60.96.40.16.**

Ech., vds, jx C64 grd choix. Vds GB + Sup. RC ProAm ss bte ni not. (tbe) 400 F à déb. **Patrice GACHET MAUROZ, 2, place Antoine Borrel, 73200 Albertville.**

Vds Sonic 2 (350 F) ou éch. ctre World of Illusion, Mickey et Donald. **Cédric ANGIN, 28, rue de la Poterie, 53000 Laval. Tél. : 43.53.58.03.**

Ech. GG + Colums + Wonder Boy ctre GB + 4 jx. **Corinne COUPEZ, 30, rue Christian Lancelle, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.31.35. Ap. 189 h.**

Ech. MD + jx ctre S.NIN + jx ou vds 11 jx MD (SMGP II, TAZ Mania, TF3) de 250 à 300 F pce. **Armand ROLL, 17, rue Pierre Curie, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.24.41.12.**

Ech. GB + 5 jx + câble ctre Lynx ou GG + 3 jx ou vds 900 F. **Thomas INGLES, résidence des Neiges, 66210 Mont-Louis. Tél. : 68.04.13.62.**

Ech. ou vds sur MD franç. : Alien Storm, A.Beast 300 F les 2 ou ctre 1 jeu SFC ou 2 Lynx. **Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Ech. SFC + Street Fighter 2 + Mario 4 + 2 man. ctre Neo-Geo + 2 man. **Justin FEYER. Tél. : (16-1) 47.00.77.45.**

Ech. sur GB D.Dragon 2 ctre RC ProAm ou F1 Race. **Franck TOUTAIN, 1, rue Maurice Thorez, 14550 Blainville-sur-Orne. Tél. : 31.44.42.21.**

Ech. NES + 2 jx ctre GB + 2 jx ou faire offre GG ou Lynx. **Xavier CROMBEZ, 146, rue Schafnner, 62800 Lievin. Tél. : 21.44.17.24.**

Vds ou éch. MD + 2 jx + 2 man. : 600 F. ss gar. ou éch. + 200 F ctre S.NIN. **Pierre JALLON, 41, av. de la Plaine Fleurie, 38240 Meylan. Tél. : 50.53.73.89.**

Ech. (ou vds) jx pour NES. Liste sur demande. **Olivier SCHNOEBELEN, 44, Grande Rue, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.56.85.**

Ech. World Cup ctre Motos Cross Maniacs. **Grégory JOUVAL, 10, av. du Garlaban Bastide, Saint Jean, Bat. J2, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.48.06. ap. 18 h.**

Vds, éch. jx sur S.Nintendo, poss. Tortues, SF2. **Philippe KOENIG, 29, rue Bellevue, 57145 Woustviller. Tél. : 87.98.46.96.**

Ech. Rival Turf ctre S. Tennis (ou autre). **Rémi ORVEN, 20, rue des Lilas, 60290 Laigneville. Tél. : 44.71.38.27. Ap. 18 h.**

Vds Street Fighter 2 jamais servi 500 F ou éch. Zelda 3, Contra, Probotector. **Stéphane PASTOR, Les 7 Ponts, route d'Alata, Villa 2, lot. Neri, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.36.47.**

Ech. 3 jx MS Anouro Racer, Fantasia Zone, Glak-Gelt ctre Castelvania 4 ou F.Zero sur S.NES (FRA). **Geoffrey LIESS, Garageliess, 24350 Lisle. Tél. : 53.04.58.38.**

Vds ou éch. MS II + 4 jx ctre GG ou 500 F. **Arnaud COYNE, 86, rue Benoît Malon, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 45.46.52.62.**

Ech. 3 jx Neo-Geo posséde : Sengoku et Burning Figt. **Nicolas DUVERNOY, 17, rue Henri Barbusse, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : (16-1) 45.99.46.62.**

Ech. SFC + 5 jx (Contra III, Bart's Simpson, Mario 4, Micket, Raiden Datutane) + adapt. ctre Neo-Geo + 3 jx. **Franck NORENBERG, 10, chemin Chambert, 1233 Bernez Lullg, Genève. Tél. : 022.757.16.65.**

Ech. MD + 2 man. + Street of R., Sonic 1 et 2, Mickey, Donald, Alt. Beast ctre Amiga 1200. **Alain BEITZ, 30, rue Augustin Fresnel, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.08.22.**

Vds, éch., ach. jx ou console sur MS II, NES, S.NIN, NG. **Fabien CASSARD. Tél. : 82.53.46.27.**

Ech. GB + 4 jx Tetris, Mario Land, TMHT, Duck Tales ctre GG + Sonic ou MD + Sonic ou 2 jx S.NIN. **Abdeslame ELMOUKTAFI, 150, Bois RN 193, 20600 Furiani, Bastia. Tél. : 95.33.07.65.**

Vds GB + 5 jx (Tetris, DD, Robocop, Simpsons, TMHT) tbe + btes et not. 1 100 F ou éch. GG + 3 jx. **Samy AGHAI, 15, rue du Champ de l'Alouette, 75013 Paris.**

Ech. sur S.Nintendo, Zelda, S.Pang, F.Zero, Street Fighter II ctre 2 jx. **Sébastien LASSAUGE, 33, place Bobillot, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.76.93.31.**

Ech. Neo-Geo + 2 man. + Baseball Star ctre S.Nintendo + 5 jxou vds 2 700 F. **Jérôme DELATTRE, 830, chemin de Vallauris, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.93.96.**

Ech. sur S.Nintendo Street Fighter 2 ctre jx de Basket. **Edouard BOZZI, 1, rue Jules Isaac, 13009 Marseille. Tél. : 91.77.39.40.**

Ech. SMS + 4 jx ctre GG + 1 jeu + loupe. **Stéphane PERTUISOT, 39, rue de Thurey, 10600 St-Benoît-sur-Seine. Tél. : 25.76.50.66.**

Ech. 7 jx MS R.Type, Mercs ctre 2 jx MD (fra) Alisia, Dragon, Robocod. Vds jx Lynx 120 F. **Didier COVIN, 41, route de Sains, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.93.**

Ech. GB + 5 jx + NES + 5 jx (SMB3) ctre S.NES + S.Fighter 2 + TMHT 4 + Mario 4 + adapt. Jap./Ame ou vte sép. Px intér. **David SYLVESTRE, 121, av. des Sapinettes, 33127 Martigues. Tél. : 56.78.05.17.**

Ech., vds NES + 2 man. + pist. + 22 jx. Val. : 9 000 F. Ctre Neo-Geo ou SFC ou S.Nintendo. **Fabien RENARD, 7, rue du 27 Août 1944, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.46.78.**

Ech. GB + 2 jx ctre MD + 1 jeu ou ctre S.Nintendo. **Antoine GRAPPIN, 143, av. Barthélémy-Buyer, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.94.98.**

Ech. jx MD. Rech. Sonic 2, World of Illusion, TF4, Street of Rage 2... **Aurélien GATEAU, 4, chemin du Poirier, 27630 Ecos. Tél. : 32.52.03.69.**

Ech. jx sur GB. Megaman, Monopoly, Robocop, Batman, Dynablaster, F.Zone, SOS Fantomes II. **Axel CLAUZON, 78,rue Jules Guesde, 44600 Saint-Nazaire.**

Ech. ou vds jx S.NES (Contra 3, Castelvania 4, Super D.Dragon). **Louis CHAFFRINGEON, 20, rue du Boccador, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 40.70.14.34.**

Ech. PC Engine + 5 jx ctre 3 jx SFC ou vds 1 000 F. Ech. 2 jx MD ctre 1 jeu SFC. **Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Holungen, 67590 Schweighouse. Tél. : 88.72.73.75.**

Ech. jx MD (poss. Desert Strike, Mercs, Immortal, Batman, etc.) cher. Thunder Force 5, TMNT, etc. **Jérémy ADDA, 8, rue d'Oslo, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.63.22.**

Ech. MD + jx ctre jx SFC de tir ou jx GG. **Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Ech. jx sur MD. **Matthieu XERRI, 16, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.00.24.**

Ech. NES + 2 jx ctre 1 jeu S.Nintendo, Contra III... **Benjamin SUDRE, 16, rue des Filets, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.83.58.**

CONSOLES +
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot

Maquette
Bernard Gortais

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon,
et Laurent Defrance, Loïc Berthelot, Elisabeth Estevens, Sami Souibgui, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Looping, Le Magical Wonder Band, Marc Menier, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Morgan, El Nionio, Doguy, Robby, Calamity Jane, Homer, Peter.

MINITEL 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité
Nathalie Tessler (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent
être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement
postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbarian

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : **EM-Images SA**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 137 000 exemplaires. .

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 2e trimestre 1993
Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.
Photogravure : Proprint. Couverture : Image.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.
Un poster (Virgin Games) est inséré entre les pages 86/87
Ce numéro comporte un supplément gratuit « Guide spécial tips ».

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE: le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.
NOMBRE DE VIES: il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.
OPTIONS CONTINUE: les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.
NIVEAUX DE DIFFICULTE: si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)
CONTROLE: est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.
PRESENTATION: il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.
GRAPHISMES: les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.
ANIMATION: Ce n'est pas le graphisme, c'est le mouvement du graphisme! L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute le critère le plus important.
BANDE-SON: cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de lasers sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC? Un facteur à ne pas sous-estimer.
JOUABILITE: les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.
DUREE DE VIE: combien de temps pour le finir? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes?
INTERET: tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!
NOMBRE DE JOUEURS: ... nombre de joueurs (simultanés ou non).

PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste:

SHOOT'EM UP

PLATES-FORMES

BEAT'EM UP

CONDUITE

SPORT

AVENTURE

SIMULATION

REFLEXION

ARCADE

PRESENTATION	**72%**
Pas de quoi se pâmer devant le téléviseur.	
GRAPHISMES	**86%**
Très bien, mais la course sous la pluie n'est pas très réaliste.	
ANIMATION	**89%**
D'excellente facture, les animations donnent une bonne sensation de vitesse.	
BANDE-SON	**89%**
Le véritable son du V10 Renault numérisé sur votre console. Classe!	
JOUABILITE	**87%**
Irréprochable. Si vous arrivez dernier, c'est que vous n'êtes pas assez rapide.	
DUREE DE VIE	**83%**
Longtemps si vous ne passez pas en Indy après votre premier titre.	
INTERET	**87%**
Conduire la meilleure F1 ayant jamais existé, c'est pas intéressant, ça?	

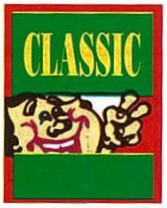
NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +): un Méga Hit Consoles +! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.
80-90 (16-18): un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.
65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13-20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.
12-30 (2-6): un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle!
12 ET - (MOINS DE 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

PC ENGINE

SUPERGRAPFX

PC ENGINE GT

MEGADRIVE

SEGA

GAME GEAR

NINTENDO

FAMICOM

GAME BOY

LYNX

NEO GEO

Comparez ! Comparez ! Chez GAME'S, on ne vous promet pas la lune ! Tous les jeux sont là ... aux mêmes prix que les prix les plus bas.

PARLY 2
Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

CERGY 3
Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LILLE
Grand Place
Tél. 20 13 92 92

MARIA TAGLIENTI - IMAGE BANK

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

scok

TINY TOON Adventures

GAME BOY™ — KONAMI — TINY TOON Adventures — BABS' BIG BREAK

KONAMI — TINY TOON Adventures

Nintendo® Entertainment System

NOUVEAU ! — SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM — KONAMI — TINY TOON Adventures — BUSTER BUSTS LOOSE! — SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — PAL VERSION

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

KONAMI®
La passion des jeux

Screens: Super Nintendo Entertainment System

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.